

PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN CD INTERAKTIF
UNTUK MEMPROMOSIKAN
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**



**Diajukan untuk menempuh Ujian Tugas Akhir
Guna mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III
Desain Komunikasi Visual**

Disusun oleh:
YULIAR NAWANGSIH
C 9506157

**PROGRAM STUDI DIII DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2010**

LEMBAR PERSETUJUAN

Konsep Karya Tugas Akhir dengan Judul

PERANCANGAN CD INTERAKTIF UNTUK MEMPROMOSIKAN FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA UNIVERSITAS SEBELAS MARET

Disetujui untuk dipertahankan oleh dewan penguji

Pembimbing Tugas akhir I

Pembimbing Tugas Akhir II

Jazuli Abdin Munib, S. Sn

Anugrah Irfan Ismail, S. Sn

NIP.19750516 200212 1 001

NIP.1983070 2200812 1 003

Mengetahui

Koordinator Tugas Akhir

Arief Iman Santoso, S.Sn

NIP.19790327 200501 1 00 2

PENGESAHAN

Tugas Akhir

Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Pada tanggal,.....

Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir

Drs. Ahmad Kurnia

(.....)

NIP. 19430726 198003 1 001

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Hermansyah Muttaqin, S. Sn

(.....)

NIP. 19711115 200604 1 001

Pembimbing Tugas Akhir I

Jazuli Abdin Munib, S. Sn

(.....)

NIP. 19750516 200212 1 101

Pembimbing Tugas Akhir II

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn

(.....)

NIP. 19830702 200812 1 003

Mengetahui

Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Ketua Program
D3 Desain Komunikasi Visual FSSR

Drs. Sudarno, MA
NIP. 19530314 198506 1 001

Andreas Slamet Widodo, S. Sn
NIP. 19751201 200112 1 002

MOTTO

“Hidup adalah anugerah, tetap jalani hidup ini melakukan yang terbaik dan jangan pernah putus asa”

PERSEMBAHAN

Bapak dan Ibu tercinta
Beserta keluarga dan orang-orang tersayang

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang telah melindungi serta membimbing penulis sehingga sampai saat dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (TA) dengan judul “Perancangan CD Interaktif untuk mempromosikan Fakultas sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret”.

Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan kelulusan Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, tidak mungkin untuk dapat menyusun laporan ini dengan baik. Hal ini terutama karena keterbatasan-keterbatasan yang ada pada penulis. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua yang telah membantu, terutama kepada :

1. Drs. Sudarno, MA selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberi ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir.
2. Andreas Slamet Widodo, S. Sn, selaku Ketua Program Diploma III Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Arief Iman santoso, S.Sn, selaku Koordinator Tugas Akhir.
4. Jazuli Abdin Munib, S. Sn, selaku Pembimbing Tugas Akhir I yang selalu memberi masukan dan saran yang bermanfaat dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

5. Anugrah Irfan Ismail, S. Sn selaku pembimbing Tugas Akhir II yang juga selalu memberi masukan dan saran yang bermanfaat dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Hermansyah Muttaqin, S. Sn, selaku Pembimbing Akademik.
7. Laksono W, beserta Staff Tata Usaha Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penulis menyadari, bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih terdapat beberapa kesalahan dan kekurangan sehingga jauh dari sempurna, maka penulis selalu membuka kritik dan saran yang membangun demi perbaikan laporan ini. Harapan penulis, laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Suarakarta, Januari 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan.....	3
C. Tujuan.....	3
BAB II IDENTIFIKASI DATA.....	4
A. Data Produk.....	4
1. Sejarah Singkat Berdirinya Universitas Sebelas Maret.....	4
2. Program Pendidikan Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS.....	5
3. Visi, Misi dan tujuan.....	6
4. Program Unggulan Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS.....	7
5. Struktur Organisasi Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS.....	9
6. Uraian Tugas jabatan.....	12
7. Daftar Nama Dosen Fakultas Sastra dan Seni Rupa.....	16
8. Data Pengembangan.....	20
B. Target Market dan Target <i>Audience</i>	24
C. Target Visual.....	25
D. Komparasi.....	26

BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	29
A. Strategi Konsep.....	29
1. Pengertian Promosi.....	30
2. Tujuan Promosi.....	31
3. Strategi Promosi.....	33
B. Strategi Kreatif.....	34
1. CD Interaktif.....	34
2. Teknik Pembuatan.....	36
3. Perancangan Media Placement.....	51
C. Strategi Perancangan.....	57
1. Logo.....	57
a. Konsep Logo.....	57
b. <i>Graphic Standar Manual (GSM)</i>	58
2. Strategi Visual Verbal.....	59
a. Headline.....	59
b. Sub Headline.....	59
c. Signature/Mandatories.....	59
3. Strategi Visual Nonverbal.....	60
a. Layout untuk media pendukung.....	60
b. Layout untuk media utama.....	60
c. Tipograf	61
d. Ilustrasi.....	63
e. Warna.....	64
 BAB IV VISUALISASI KARYA.....	 66
A. Karya Utama.....	66
1. CD Interaktif.....	66

B. Karya Pendukung.....	76
1. Cover CD.....	76
2. Visual Merchandising.....	78
3. Media Promosi.....	85
 BAB V PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

**PERANCANGAN CD INTERAKTIF UNTUK
MEMPROMOSIKAN FAKULTAS SASTRA DAN SENI
RUPA UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

Yuliar Nawangsih¹

Jazuli Abdin Munib, S.Sn² Anugrah Irfan Ismail, S.Sn³

ABSTRAK

2010. Karya Tugas Akhir ini berjudul Perancangan CD Interaktif untuk mempromosikan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret. Dengan berkembangnya teknologi terutama *Information Technology* jelas pola pikir masyarakat juga berubah. Dari yang hanya mempelajari sesuatu dengan cara melihat tingkah hewan atau alam sekitarnya hingga di masa yang sekarang dimana kita bisa belajar dengan lebih mudah dan juga dengan cara yang berbeda. Hal itu juga mempengaruhi trend yang berkembang di masyarakat. Desainer sebagai pelaku kreatif yang selalu peka pada trend yang berlaku di masyarakat juga harus mencari inovasi baru. Semakin berkembangnya dunia digital membuat masyarakat menjadi terbiasa akan hal-hal yang modern dan serba instan dan disitulah celah yang harus dipelajari. Seperti dalam pembuatan CD Interaktif sebagai media promosi. Dalam hal ini CD Interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas maret Surakarta ini adalah cara promosi yang berbeda dari cara-cara sebelumnya di mana hanya disampaikan secara lisan yang mungkin membuat para konsumen merasa bosan. Sebagai desainer grafis harus siap terhadap perubahan pola pikir dan trend yang berkembang dengan cara selalu mencari cara-cara baru yang lebih baik dan bermanfaat bagi kepentingan umum.

¹ Mahasiswa Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual dengan
Nim C9506157

² Dosen Pembimbing I

³ Dosen Pembimbing II

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam usianya yang lebih dari tiga dasa warsa Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS) telah berkembang menjadi salah satu universitas yang terpadang di Indonesia. Fakultas Sastra dan Seni Rupa (FSSR) adalah salah satu dari 9 Fakultas di Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berdiri sejak tanggal 11 Maret 1976 berdasarkan Keputusan Presiden No. 10/1976 dengan nama Fakultas Sastra Budaya. Pada tahun 1984 nama itu diubah menjadi Fakultas Sastra.

Untuk mewadahi berbagai ilmu yang dikembangkan di Fakultas ini, yaitu bahasa dan sastra, sejarah, seni budaya dan pariwisata, maka pada tahun 2002 nama Fakultas Sastra diubah lagi menjadi Fakultas Sastra dan Seni Rupa (FSSR) dengan SK Mendiknas No. 156/2002 tanggal 13 Agustus 2002. Fakultas ini terdiri atas 13 Program Studi, yaitu : Jurusan Sastra Daerah, Jurusan Sastra Indonesia, Jurusan Sastra Inggris, Jurusan Ilmu Sejarah, Jurusan Desain Interior, Jurusan Seni Rupa, Jurusan Desain komunikasi Visual, Jurusan Kriya Seni Tekstil, Program S1 Non Reguler Sastra Inggris, Program D3 Usaha Perjalanan Wisata, Program D3 Sastra Inggris, Program D3 Desain Komunikasi Visual, Program D3 Bahasa Tionghoa.

Dengan seiringnya waktu dan berkembangnya teknologi di dunia, penyampaian informasi dapat dengan mudah disampaikan. Seperti halnya promosi suatu lembaga pendidikan dapat dilakukan dengan cara lain yang

lebih menarik selain melalui brosur, pamflet,dll, yaitu dengan melalui CD interaktif dengan format 2 dimensi. Sebagian besar siswa sekarang akan lebih tertarik jika segala sesuatu dibuat secara menarik, unik dan komunikatif, apalagi menggunakan kecanggihan teknologi sekarang. Mereka akan merasa penasaran dan jadi mempunyai rasa ingin mencoba.

Informasi-informasi ini diharapkan dapat berguna bagi siswa SMA/SMK kelas 3 menjelang kelulusan pada khususnya maupun mahasiswa yang ingin melanjutkan S2 ataupun S3 untuk dapat mengetahui lebih banyak tentang Fakultas Sastra dan Seni Rupa (FSSR). Dengan adanya informasi yang lengkap tentang Fakultas Sastra dan Seni Rupa (FSSR) ini, para siswa tersebut dapat memilih jurusan sesuai dengan kemampuan dan keinginannya masing-masing.

Untuk promosi Fakultas Sastra dan Seni Rupa (FSSR) Universitas Sebelas Maret Surakarta ini diberikan kepada para siswa saat melakukan presentasi di sekolah-sekolah, dan dapat juga diakses melalui internet. Yang diharapkan untuk *download* dan disebarakan secara tidak langsung ke masyarakat luas. Dapat juga promosi ini dijadikan dalam bentuk CD dan di berikan kepada masyarakat luas secara langsung. Dalam hal ini diharapkan untuk mendapatkan nilai tambah dan pertimbangan dalam melakukan suatu promosi dari masyarakat luas untuk memilih program studi disalah satu Fakultas Sastra dan Seni Rupa (FSSR) yang semakin ketat persaingannya dengan Fakultas lain sebagai pilihan menuntut ilmu dan menentukan masa depan.

B. Permasalahan

1. Bagaimana merancang CD interaktif 2 dimensi yang menarik, informatif dan komunikatif agar para siswa dapat tahu dan tertarik untuk menentukan jurusanannya di Fakultas Sastra dan Seni Rupa (FSSR) Universitas Sebelas Maret Surakarta?
2. Bagaimana Strategi yang tepat untuk memposisikan CD interaktif dalam promosi agar diterima masyarakat dan mampu bersaing dengan promosi fakultas lain?

C. Tujuan

1. Merancang CD Interaktif dengan format 2 dimensi yang menarik, informatif dan komunikatif agar para siswa dapat tahu dan tertarik untuk menentukan jurusanannya di Fakultas Sastra dan Seni Rupa (FSSR) Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Merencanakan dan merancang komunikasi visual untuk CD interaktif sebagai promosi Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Negeri Sebelas Maret yang mampu menduduki posisi tertentu dalam minat masyarakat khususnya siswa SMA/SMK kelas 3 untuk menentukan jurusan didalam Perguruan Tinggi Negeri.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

A. Data Produk

1. Sejarah Singkat Berdirinya Universitas Sebelas Maret

Universitas Sebelas Maret resmi didirikan pada tanggal 11 Maret 1976. Dasar hukum berdirinya adalah Keputusan Presiden No. 10 tahun 1976 tanggal 8 Maret 1976. Pendiriannya diresmikan secara langsung oleh Presiden RI saat itu Bapak Soeharto di Pagelaran Keraton Surakarta. Pada saat itu nama perguruan tinggi ini adalah Universitas Negeri Surakarta Sebelas Maret yang disingkat UNS. Pada Keputusan Presiden No. 55 tahun 1982 nama UNS disebut dengan Universitas Sebelas Maret yang kemudian lazim digunakan hingga saat ini, sedang singkatannya tetap UNS. Dari riwayat pendirian UNS tersebut jelas bahwa nama Universitas Sebelas Maret mengacu pada tanggal dan bulan kelahiran perguruan tinggi ini. Berdirinya Universitas Sebelas Maret adalah sebagai prakarsa dari para tokoh pendidikan dan tokoh masyarakat yang ada pada waktu itu yang menginginkan berdirinya universitas negeri di Surakarta. Dari hasil kesepakatan para tokoh tersebut akhirnya didirikanlah UNS dengan mengintegrasikan berbagai perguruan tinggi baik negeri maupun swasta yang ada di Surakarta pada waktu itu, yaitu:

- a. IKIP Negeri Surakarta
- b. Akademi Administrasi Negara Surakarta
- c. STO Negeri Surakarta

d. Fakultas Kedokteran PTPN

Universitas Gabungan Surakarta yang terdiri dari perguruan tinggi swasta:

- a. Universitas Islam Cabang Surakarta
- b. Universitas 17 Agustus Cabang Surakarta
- c. Universitas Cokroaminoto Surakarta
- d. Universitas Nasional Saraswati Surakarta.

2. Program Pendidikan Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS

Fakultas Sastra merupakan salah satu fakultas dari sembilan fakultas yang ada di Universitas Sebelas Maret. Dengan diterbitkannya SK Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor: 156/2002 tertanggal 13 Agustus 2002 tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 0201/0/1995 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Sebelas Maret, Fakultas Sastra Universitas Sebelas Maret berubah nama menjadi Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret mempunyai program pendidikan:

- a. Program S3 – Program Studi Penerjemahan (Program Pascasarjana UNS)
- b. Program S2 – Program Studi Linguistik Terapan (Program Pascasarjana UNS)
- c. Program S1 Reguler
 - 1) Jurusan Sastra Daerah (Jawa)
 - 2) Jurusan Sastra Indonesia
 - 3) Jurusan Ilmu Sejarah
 - 4) Jurusan Seni Rupa Murni
 - 5) Jurusan Desain Interior

- 6) Jurusan Desain Komunikasi Visual
- 7) Jurusan Kriya Seni/Tekstil
- d. Program S1 Non Reguler Sastra Inggris
- e. Program D3
 - 1) Program Studi Usaha Perjalanan Wisata (UPW)
 - 2) Program Studi Bahasa Inggris
 - 3) Program Studi Desain Komunikasi Visual
 - 4) Program Studi Bahasa China

3. Visi, Misi, dan Tujuan

Visi Fakultas Sastra dan Seni Rupa adalah mewujudkan fakultas yang maju, unggul dan terpercaya dalam bidang Tri Dharma Perguruan Tinggi yang bertumpu pada budaya nasional, terutama nilai-nilai luhur budaya Jawa.

Misi Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS adalah sebagai berikut:

- a. Menyelenggarakan pendidikan yang demokratis terpadu antara kegiatan kurikuler, ekstra kurikuler, memanfaatkan teknologi dan informasi yang mutakhir dengan memperhatikan perkembangan budaya masyarakat.
- b. Menyelenggarakan pengembangan pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat yang berbasis pada penelitian untuk menjawab berbagai permasalahan di tingkat nasional dan internasional.

Tujuan Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS :

- a. Menghasilkan lulusan yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berbudaya.
- b. Menghasilkan lulusan yang professional di bidang pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat
- c. Menghasilkan lulusan yang mandiri dan beretos kerja tinggi.

4. Program Unggulan Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS

Untuk mewujudkan visi, misi dan tujuan fakultas tersebut di atas, menetapkan Program Induk Pengembangan (PIP) yaitu Kajian Budaya Etnik: khususnya Budaya Jawa. PIP ini memayungi program-program unggulan jurusan-jurusan dan Program diploma di lingkungan Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Program Unggulan Jurusan/Program Studi adalah sebagai berikut:

- a. Program Unggulan Jurusan Sastra Daerah yaitu menciptakan tenaga akademik yang ahli di bidang Linguistik, Sastra dan Filologi Bahasa Jawa.
- b. Program Unggulan Sastra Indonesia yaitu mengembangkan ilmu Linguistik, Sastra, dan Filologi Bahasa Indonesia, serta menyelenggarakan Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (PBIPA).
- c. Program Unggulan Sastra Inggris yaitu mengembangkan Ilmu Linguistik, Sastra, Filologi dan Amerikan Study; serta memberikan layanan jasa seperti: Konsultan Kurikulum Berbasis Kompetensi, konsultasi pembuatan Lab, ILC, dan kerjasama dalam pengembangan SDM di bidang pengajaran Bahasa Inggris.

- d. Program Unggulan Jurusan Ilmu Sejarah yaitu mengembangkan Laboratorium Sejarah-pemetaan situs-situs sejarah, kearsipan dan visualisasi seni dan tradisi.
- e. Program Unggulan Jurusan Desain Interior yaitu mengembangkan Laboratorium Kajian Desain Interior – sasarannya adalah memberi pelayanan kajian desain interior internal dan eksternal kepada mahasiswa, memberi pelayanan kajian desain interior kepada masyarakat dalam rangka untuk memecahkan dan mengembangkan masalah-masalah desain interior di tingkat lokal, nasional dan internasional.
- f. Program Unggulan Jurusan Desain Komunikasi Visual yaitu Desain Komunikasi Visual, Fotografi, Ilustrasi, Komputer Grafis, Animasi dan Audio.
- g. Program Unggulan Jurusan Kriya Seni/Tekstil yaitu mengembangkan tekstil kerajinan meliputi: batik, tenun ikat, tenun, dan celup ikat.
- h. Program Unggulan Jurusan Seni Rupa Murni yaitu mengembangkan multimedia, studi lukis, studio grafis dan studi keramik.
- i. Program Unggulan Program D.III Bahasa Inggris yaitu mengembangk-an General Skill dan English for Specific Purpposes yang dikemas ke dalam paket penyiaran, kehumasan, perhotelan, pengajaran dan penerjemahan.
- j. Program Unggulan D.III Bahasa China yaitu memiliki empat konsen-trasi: penguasaan Bahasa China untuk bisnis, kehumasan, pemandu wisata, dan mencetak pengajar bahasa China.
- k. Program Unggulan D.III Desain Komunikasi Visual yaitu Workshop dengan mengundang praktisi profesional terkait dengan desain

komunikasi visual, kerjasama ketrampilan, kerjasama dengan para praktisi, pemeran di dalam kampus, klinik desain, dan mendirikan usaha distributor barang-barang indie label.

1. Program Unggulan D.III Usaha Perjalanan Wisata, yaitu Perencanaan Perjalanan Wisata, Guiding, MICE, dan tiketing.

5. Struktur Organisasi Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS

Sebagai salah satu fakultas dalam sebuah organisasi Universitas Sebelas Maret, maka Fakultas Sastra dan Seni Rupa memiliki struktur organisasi yang menggambarkan hubungan antar masing-masing kegiatan atau fungsi-fungsi yang menyertainya yang menjadi dasar dalam organisasi ini adalah pembagian kekuasaan dan tanggungjawab.

Dengan adanya struktur organisasi yang baik, maka definisi dan efektifitas kerja dapat terwujud. Hal tersebut tentu saja berkat adanya kerjasama di dalam menjalankan setiap tugas dan kewajiban yang bertanggungjawab masing-masing karyawan.

Untuk lebih jelasnya susunan organisasi Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS mempunyai tugas mengkoordinasi dan melaksanakan pendidikan akademik dan/atau professional dalam satu atau seperangkat cabang ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian tertentu.

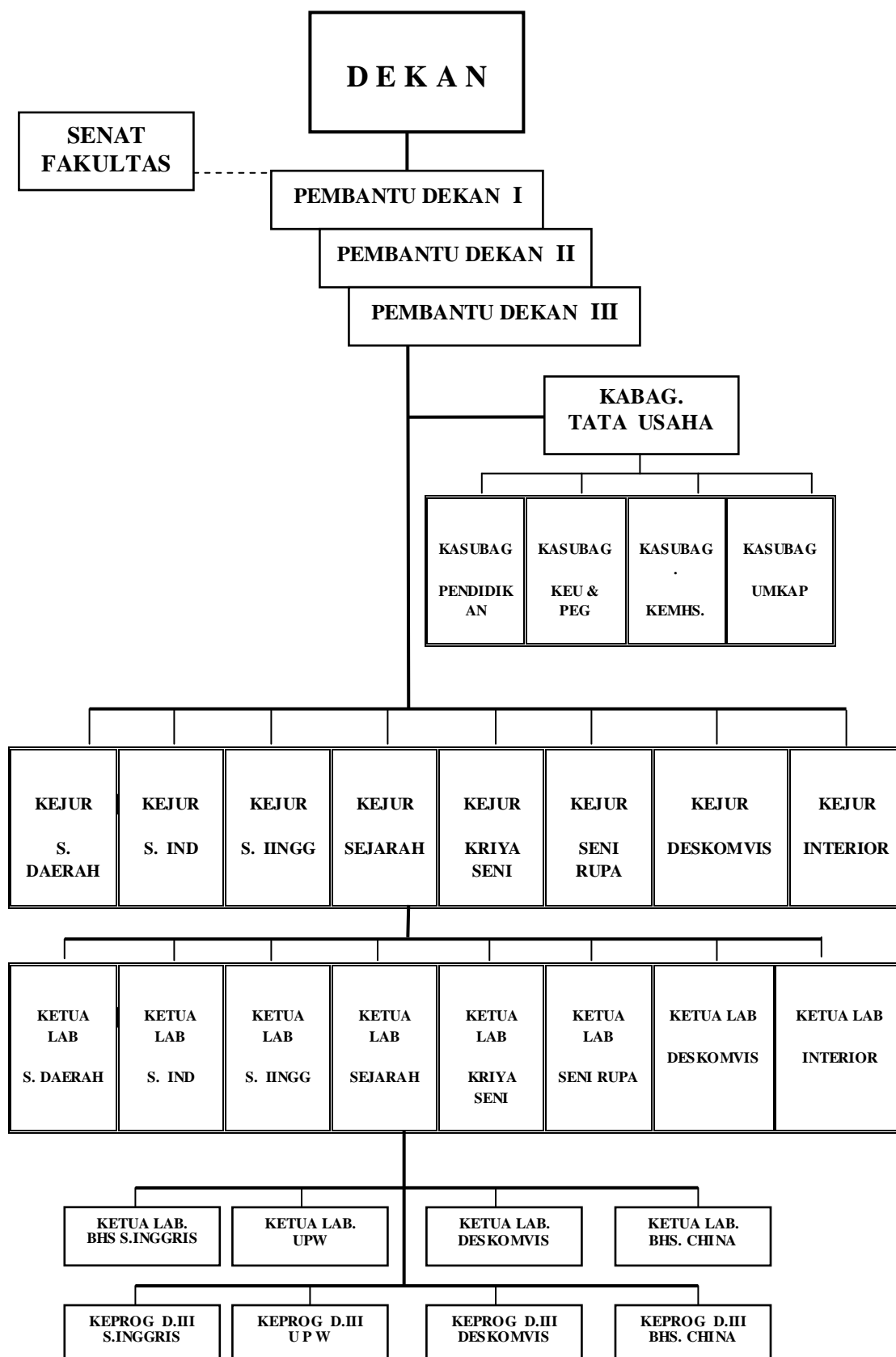
Untuk menyelenggarakan tugas fakultas mempunyai fungsi :

- a. Melaksanakan dan mengembangkan pendidikan.
- b. Melaksanakan penelitian untuk pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian.
- c. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.
- d. Melaksanakan pembinaan sivitas akademika.
- e. Melaksanakan urusan tata usaha fakultas.

Fakultas Sastra dan Seni Rupa terdiri atas :

- a. Dekan dan Pembantu Dekan
- b. Senat Fakultas
- c. Jurusan/Bagian
- d. Laboratirium/Studio
- e. Dosen
- f. Bagian Tata Usaha

Bagan Struktur Organisasi Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS



6. Uraian Tugas Jabatan

Sesuai dengan struktur organisasi Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret di atas maka selanjutnya uraian tugas jabatannya sebagai berikut:

a. D e k a n

Mempunyai tugas:

- 1) Memimpin penyelenggaraan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, membina tenaga kependidikan, mahasiswa, tenaga administrasi fakultas dan bertanggung jawab kepada Rektor.
- 2) Membina dan melaksanakan kerjasama dengan instansi, badan swasta dan masyarakat untuk memecahkan persoalan yang timbul terutama yang menyangkut bidang tanggungjawabnya.

b. Pembantu Dekan I

Mempunyai tugas membantu Dekan dalam memimpin pelaksanaan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

c. Pembantu Dekan II

Mempunyai tugas membantu Dekan dalam memimpin pelaksanaan kegiatan di bidang keuangan dan administrasi umum.

d. Pembantu Dekan III

Mempunyai tugas membantu Dekan dalam pelaksanaan kegiatan di bidang pembinaan dan layanan kesejahteraan mahasiswa.

e. Jurusan

Jurusan adalah unsur pelaksana akademik pada fakultas dibidang studi tertentu yang berada di bawah Dekan.

Jurusan dipimpin oleh ketua Jurusan yang dipilih diantara dosen dan bertanggungjawab langsung kepada Dekan.

Jurusan mempunyai tugas melaksanakan pendidikan, akademik dan/atau profesional dalam sebagian atau satu cabang ilmu pengetahuan, teknologi dan/kesenian tertentu.

Jurusan/Bagian terdiri atas :

1) Ketua dan Sekretaris Jurusan

2) Dosen

f. Laboratorium/Studio

Laboratorium/studio merupakan perangkat penunjang pelaksanaan pendidikan pada jurusan/bagian dalam pendidikan akademik dan/atau profesional.

Laboratorium/studio dipimpin oleh seorang dosen yang keahliannya telah memenuhi persyaratan sesuai dengan cabang ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian tertentu dan bertanggungjawab langsung kepada ketua jurusan.

g. Program Studi Diploma Tiga (D.III)

Program Studi Diploma Tiga adalah unsur pelaksana akademik pada fakultas dibidang studi tertentu yang berada di bawah Dekan.

Program Studi Diploma Tiga (D.III) dipimpin oleh Ketua Program D.III yang dipilih diantara dosen dan bertanggungjawab langsung kepada Dekan.

Program Studi Diploma Tiga (D.III) mempunyai tugas melaksanakan pendidikan, akademik dan/atau profesional dalam sebagian atau satu cabang ilmu pengetahuan, teknologi dan/kesenian tertentu. Lulusan dari Program Studi ini diberikan sebutan Profesional Ahli Madya disingkat A.Md.

Program Studi Diploma Tiga (D.III) terdiri atas :

- 1) Ketua dan Sekretaris Program Studi Diploma Tiga
- 2) Dosen

h. Bagian Tata Usaha

Bagian Tata Usaha dipimpin oleh seorang dengan jabatan Kepala Bagian Tata Usaha yang bertanggung jawab dalam melaksanakan administrasi umum, perlengkapan, keuangan, kepegawaian dan pendidikan di Fakultas.

- 1) Sub Bagian Pendidikan dipimpin oleh seorang dengan jabatan Kepala Sub Bagian Pendidikan dengan tugas melaksanakan:
 - a) administrasi pendidikan dan evaluasi, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat
 - b) registrasi dan statistik
 - c) administrasi sarana pendidikan

- 2) Sub Bagian Keuangan dan Kepegawaian dipimpin oleh seorang dengan jabatan Kepala Sub Bagian Keuangan dan Kepegawaian yang mempunyai tugas melaksanakan:
 - a) administrasi kepegawaian
 - b) administrasi keuangan
- 3) Sub Bagian Kemahasiswaan dipimpin oleh seorang dengan jabatan Kepala Sub Bagian Kemahasiswaan yang mempunyai tugas melaksanakan:
 - a) administrasi minat, penataan dan informasi kemahasiswaan
 - b) layanan kesejahteraan mahasiswa.
- 4) Sub Bagian Umum dan Perlengkapan dipimpin oleh seorang dengan jabatan Kepala Sub Bagian Umum dan Perlengkapan yang mempunyai tugas melaksanakan:
 - a) urusan administrasi umum, rumah tangga dan tata laksana.
 - b) administrasi perlengkapan

7. Daftar Nama Dosen Fakultas Sastra dan Seni Rupa

a. Daftar Nama Dosen Jurusan Sastra Daerah

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1) Drs. Mulyoto.M Hum | 12) Drs. Sri Supiyarno |
| 2) Prof. Dr. Maryono Dwiraharjo, SU | 13) Drs. Supana, M. Hum |
| 3) Drs. Waridi Hendrosaputro | 14) Drs. Sumarlam, MS |
| 4) Drs. Sujono, M. Hum | 15) Dra. Dyah Padmaningsih, M. Hum |
| 5) Drs. Paina, M.Hum | 16) Drs. Yohanes Suwanto, M. Hum |
| 6) Drs. Supardjo, M.Hum | 17) Drs. Sisyo Eko Widodo, M. Hum |
| 7) Drs. Wakit, M. Hum | 18) Dra. Endang Tri Winarni, M. Hum |
| 8) Drs. Sutarjo, M. Hum | 19) Drs. Christiana Dwiwardhana, M.Hum |
| 9) Dra. Sundari, M. Hum | 20) Drs. Aiolsius Indratmo, M. Hum |
| 10) Dra. Sri Mulyati, M. Hum | 21) Sahid Teguh Widodo,SS. M. Hum |
| 11) Dra. Hartini, M. Hum | 22) Siti Muslifah, M. Hum |

b. Daftar Nama Dosen Jurusan Sastra Indonesia

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1) Prof. Dr. Soediro Satoto | 12) Drs. Fx. Sawardi, M. Hum |
| 2) Prof. Dr. H. Daliman Edi Subroto | 13) Prof. Dr. H. Bani Sudardi, M. Hum |
| 3) Drs. Wiranta, MS | 14) Drs. Muh. Qomaruddin |
| 4) Drs. Istadiyantha, MS | 15) Dra. Chattri Sigit Widyastuti, M. Hum |
| 5) Dra. Murtini, MS | 16) Drs. Albertus Prasajo, M. Hum |
| 6) Dra. Hesti Widyastuti, M.Hum | 17) Drs. Hanifullah Syukri, M. Hum |
| 7) Drs. Dwi Purnanto, M. Hum | 18) Miftah Nugroho,SS, M. Hum |
| 8) Drs. Kaswan Darmadi, M. Hum | 19) Asep Yudha Wirajaya, SS |
| 9) Dra. Sholeh Dasuki, MS | 20) Rianna Wati, SS |
| 10) Drs. Ahmad taufiq, M.Ag | 21) Dwi Susanto, SS, M. Hum |
| 11) Drs. Henry Yustanto, MA | |

c. Daftar Nama Dosen Jurusan Sastra Inggris

- | | |
|---|--|
| 1) Prof. Dr. M. Sri Samiati T. | 15) Dra. Endang Sri Astuti, MS |
| 2) Drs. Riyadi Santosa, M. Ed | 16) Dra. Susilorini, MA |
| 3) Drs. Muggijatna, M.Si | 17) Dra. Zita Rarastesa, MA |
| 4) Dra. Rara Sugiarti, M. Tourism | 18) Yusuf Kurniawan, SS, MA |
| 5) Drs. Bathoro Moh. Sarjono, MA | 19) Drs. Agus Hari Wibowo, MA |
| 6) Drs. Gatot Sunarno | 20) Ida Kusuma Dewi, SS. MA |
| 7) Drs. Sri Marmanto, M. Hum | 21) Fitria Akhmerti Primasita. SS. MA |
| 8) Drs. Tri wiratno, MA | 22) Dra. Sri Kusumo Habsari. M. Hum, Ph.D |
| 9) Prof. M. Nababan, M. Ed, MA, Ph.D | 23) Agus Dwi Priyanto, SS, M. CALL |
| 10) Dra. Diah Kristina, MA | 24) Yuyun Kusdianto, SS |
| 11) Drs. Hendarto rahardjo, MA | 25) M. Taufiq Al Makmun, SS |
| 12) Dra. Nani Sukarni, MS | 26) Muh. Farkhan Mujahidin. S. Ag, M. A. g |
| 13) Dr. Djatmika, MA | 27) Dyah Ayu Nila Khrisna, SS. M. Hum |
| 14) Drs. Sugiyarto Budi Waskito,
M. Pd | |

d. Daftar Nama Dosen Jurusan Ilmu Sejarah

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1) Prof. Dr. Samsi haryanto. M. Pd | 10) Dra. Sri Wahyuningsih, M. Hum |
| 2) Dr. Warto M. Hum | 11) Drs. Susanto, M. Hum |
| 3) Drs. Sudarno, MA | 12) Drs. Supariadi, M. Hum |
| 4) Drs. Sri Agus, M. Pd | 13) Drs. Suhardi, MA |
| 5) Drs. Soedarmono, SU | 14) Tiwuk kusuma Hastuti, SS, M. Hum |
| 6) Drs. Tundjung Wahadi S, M. Si | 15) Umi Yuliati, SS, M. Hum |
| 7) Drs. Suharyana. M. Pd | 16) M. Bagus Sekar Alam, SS, M. Si |
| 8) Drs. Isnaini W. W. M. Pd | 17) Insiwi Febriary Setiasih, SS |
| 9) Dra. Sawitri Pri Prabawati. M. Pd | 18) Waskito Widi wardojo, SS |

e. Daftar Nama Dosen Jurusan Seni Rupa Murni

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 1) Drs. Narsen Afatara. MS | 8) Dra. Agus Nur setyawan, M. Hum |
| 2) Drs. Rusmadi | 9) Drs. Suatmadji, MSn |
| 3) Drs. Arfial Arsad Hakim, M. Sn | 10) Drs. Sunarto, M.Sn |
| 4) Drs. Agus Purwantoro, M, Sn | 11) Drs. Agustinus Sumargo, M.Sn |
| 5) Drs. P. Mulyadi | 12) Drs. Setyo Budi, M. Sn |
| 6) Drs. Edi Wahyono H, M.Sn | 13) Yayan Suherlan, S. Sn, M. Sn |
| 7) Drs. Untung Murdiyanto, M. Sn | 14) Novita Wahyuningsih, S. Sn |
| | 15) Sigit Purnomo Adi, S. Sn |

f. Daftar Nama Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1) Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum | 8) Jazuli Abdin Munib, S.Sn |
| 2) Drs. Putut Handoko Pramono | 9) Rudy Wicaksono herlambang, S.Sn, M. Sn |
| 3) Drs. Ahmad Adib, M.Hum | 10) Arief Iman Santoso, S.Sn |
| 4) Drs. Mohamad Suharto | 11) Hermansyah Muttaqin, S.Sn |
| 5) Julie Trisnadewani, S.Sn | 12) Esty Wulandari, S.Sos, M.Si |
| 6) Andreas Slamet Widodo, S.Sn | 13) Anugrah Irfan I, S.Sn |
| 7) Drs. Ahmad Kurnia | 14) Ercilia Rini Octavia, S.Sn |
| | 15) Deny Tri Ardianto, S.Sn, Dipl.Art |

g. Daftar Nama Dosen Jurusan Desain Interior

- | | |
|---|---|
| 1) Drs. Ken Sunarko | 9) Iik Endang Siti Wahyuningsih, S.Sn, M.Ds |
| 2) Drs. Djoko Panuwun | 10) Mulyadi, S.Sn, M.Ds |
| 3) Drs. Ahmad Faizin, MSn | 11) Silfia Mona Aryani, ST |
| 4) Drs. Soepono Sasongko, M.Sn | 12) Erika Kusumawardhani, ST |
| 5) Drs. IF. Bambang Sulistyono SK.M.T.a | 13) Anung Bambang Studyanto, S.Sn, MT |
| 6) Drs. Soepriyamoto, M.Sn | 14) Andi Setiawan. S.Sn |
| 7) Drs. Rahmanu widayat, M.Sn | 15) Ambar Mulyono, S.Sn, MT |
| 8) Lu'lu' Purwaningrum, S.Sn, MT | |

h. Daftar Nama Dosen Jurusan Kriya Seni

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| 1) Drs. Sarwono, M.Sn | 9) Drs. Achmad Sanusi, M.Sn |
| 2) Drs. Waspada | 10). Drs. Felix Ari Dartono |
| 3) Prof. Dr. Nanang Rizali, MSD | 11) Setyawan, S.Sn |
| 4) Dra. Rum handayani, M.Hum | 12) Sujadi Rahmad Hidayat, S.Sn |
| 5) Dra. Tiwi Bina Affanti, M. Sn | 13) Darwoto, S.Sn |
| 6) Dra. Ning hadiati | 14) Ratna Endah Santoso, S.Sn |
| 7) Ir. Adji isworo Josef, M. Sn | |
| 8) Dra. Theresia Widiastuti, M.Sn | |

Sumber. Data Dosen dan Pegawai Administrasi FSSR UNS, 2009

8. Data Pengembangan

a. Tenaga Akademik Menurut Jabatan Fungsional

Jumlah Tenaga Akademik menurut jabatan fungsional adalah sebagai berikut:

No.	Jurusan	Ass.Ahl i	Lektor	Lektor Kepala	Guru Besar	Jumlah
1.	S. Daerah	1	6	15	1	23
2.	S. Indonesia	5	6	7	3	21
3.	S. Inggris	8	12	7	1	28
4.	Ilmu Sejarah	5	5	9	1	20
5.	Deskomvis	8	3	2	-	13
6.	Des. Interior	7	7	-	-	14
7.	Seni Murni	3	6	8	-	17
8.	Kriya Seni	4	6	4	-	14
	T o t a l	41	51	53	6	150

Tabel 1 Jumlah Tenaga Akademik berdasarkan jabatan Fungsional

Sumber: Data Sekunder FSSR – UNS, 2009

b. Tenaga Akademik Menurut Pendidikan Tertinggi

Jumlah Tenaga Akademik di Fakultas Sastra dan Seni Rupa sebanyak 150 orang. Dari jumlah tersebut yang berpendidikan S2 sebanyak 84 orang (56%), yang berpendidikan S1 sebanyak 56 orang atau 37,33%, dan S3 sebanyak 10 orang (6,67%). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel IV.2 sebagai berikut:

No.	Jurusan	Sarjana (S1)	Sarjana (S2)	Sarjana (S3)	Guru Besar	Jumlah
1.	S. Daerah	3	18	2	(1)	23
2.	S. Indonesia	6	12	3	(3)	21
3.	S. Inggris	4	21	3	(1)	28
4.	Ilmu Sejarah	5	14	1	(1)	20
5.	Deskomvis	11	2	-	-	13
6.	Des. Interior	10	4	-	-	14
7.	Seni Murni	8	9	-	-	17
8.	Kriya Seni	9	4	1	-	14
	T o t a l	56	84	10	(6)	150

Tabel 2 Tenaga Akademik Menurut Pendidikan Tertinggi

Sumber: Data Sekunder FSSR – UNS, 2009

c. Tenaga Administrasi Menurut Pangkat dan Golongan

Jumlah tenaga administrasi di Fakultas Sastra dan Seni Rupa sebanyak 70 orang. Dari jumlah tersebut jumlah yang paling banyak adalah PBL (Pegawai Bulanan Lepas) sejumlah 30 orang, kemudian pegawai dari golongan III dengan jumlah 23 orang. Selanjutnya yang mempunyai golongan II sebanyak 15 orang serta golongan IV berjumlah 2 orang. Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel IV.3 sebagai berikut:

Pangkat / Golongan	Subbag Pendd.	Subbag Ku & Peg	Subbag. Kemhs.	Subbag Umkap	Jumlah
Pemb. Tk. I / IV.b	1	-	-	-	1
Pembina / IV.a	-	-	-	1	1
Penata Tk.I / III.d	2	1	-	-	3
Penata / III.c	2	1	-	-	3
Pen. Md. Tk.I/III.b	4	3	1	4	12
Penata Muda / III.a	4	1	-	-	5
Pengatur Tk.I / II.d	1	-	1	1	3
Pengatur / II.c	-	-	-	3	3
Pengt. Md Tk.I/II.b	1	1	-	3	5
Pengt Muda / II.a	1	-	1	2	4
PBL	23	3	1	3	30

T o t a l	39	10	4	17	70
-----------	----	----	---	----	----

Tabel 3 Tenaga Administrasi Menurut Pangkat dan Golongan

Sumber: Data Sekunder FSSR – UNS, 2009

d. Tenaga Administrasi Menurut Pendidikan Tertinggi

Tenaga administrasi yang berpendidikan SLTA jumlahnya menduduki urutan pertama yaitu sebanyak 36 orang. Kemudian yang berpendidikan S1 sebanyak 20 orang. Lebih jelasnya disajikan tabel IV.4 sebagai berikut:

Sub. Bagian	S2	S1	Ak/D3	SLTA	SLTP	S D	Jumlah
Pendidikan	-	6	2	8	-	-	16
Ku & Kepeg.	1	-	2	4	-	-	7
Kemahasiswaan	-	1	-	1	-	1	3
Umkap	1	2	-	8	1	2	14
PBL	-	11	4	15	-	-	30
T o t a l	2	20	8	36	1	3	70

Tabel 4 Tenaga Administrasi Menurut Pendidikan Tertinggi

Sumber: Data Sekunder FSSR – UNS, 2009

B. Target Market dan Target Audience

Dalam pokok bahasan ini, Target Market dan Target *Audience* meliputi:

1. Segmentasi Geografis :

Mencakup wilayah Surakarta dan seluruh Indonesia pada umumnya.

2. Segmentasi Demografis

Target market menurut demografi :

- a. Umur : Antara 17 – 27 tahun
- b. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c. Agama : Semua agama
- d. Pendidikan : Siswa-siswi SMA/SMK/Sederajat lainnya dan mahasiswa.
- e. Kelas Sosial : Menengah ke atas

3. Segmentasi Psikografis :

Target market menurut psikografis adalah mereka yang belum tau dalam menentukan jurusan di dalam Perguruan Tinggi Negeri khususnya Universitas Sebelas Maret.

4. Segmentasi Perilaku (*behavior segmentations*)

- a. Kesempatan penggunaan : Orang-orang yang membutuhkan informasi untuk mendapatkan pengetahuan dalam menentukan pilihan jurusan dalam Perguruan Tinggi Universitas Sebelas Maret khususnya siswa kelas 3 SMA/SMK dan sederajadnya.

- b. Manfaat yang dicari : Orang-orang yang mencari informasi untuk mendapatkan pengetahuan dalam menentukan pilihan jurusan didalam Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas.
- c. Status kesetiaan : Orang-orang yang memiliki kepercayaan tinggi terhadap Perguruan Tinggi Negeri dan hanya mau menimba ilmu di Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.

C. Target Visual

Target visual yang ingin dicapai adalah CD Interaktif untuk mempromosikan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta untuk para pelajar SMA/SMK dan sederajatnya yang menjadikan salah satu rekomendasinya dalam menentukan jurusan di Perguruan Tinggi Negeri. Setelah mengetahui target market dan *audience* diatas, maka diperlukan juga aktifitas perancangan media iklan yang akan dibutuhkan dalam mendukung promosi dengan media yang ditekankan pada media pendukung untuk mempromosikan Fakultas sastra Dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Universitas Sebelas Maret melalui CD interaktif yang berupa :

1. Media Elektronik (Promosi dan Publikasi)

CD Interaktif

2. *Visual Merchandising*

- a. Stiker
- b. Pin
- c. *Blocknote*
- d. Kaos

- e. Gantungan kunci
- 3. Media Promosi
 - a. Poster Indoor
 - b. Brosur
 - c. X-Banner

D. Komparasi

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta

Promosi yang dilakukan : Merancang CD Interaktif Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pada tahun 2006 Jurusan D3 Manajemen Informatika telah membuat CD interaktif Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan menggunakan Macromedia Flash MX.

Dalam hal ini CD interaktif Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta dibuat dengan konsep desain teknologi. Dapat dilihat ilustrasi dalam intro dan setiap halaman isi dengan konsep yang sama. Selain itu ditambah dengan musik yang berirama cepat.



Gambar 1.1 . Ilustrasi pada *intro*

Sumber: CD Interaktif FMIPA UNS pada Januari2006



Gambar 1.2. Ilustrasi menu utama yang sebagai navigasi

Sumber: CD Interaktif FMIPA UNS pada Januari2006



Gambar 1.3. Ilustrasi pada salah satu halaman jurusan

Sumber: CD Interaktif FMIPA UNS pada Januari 2006

Melihat sejauh ini CD interaktif merupakan salah satu alat promosi yang dianggap tepat dalam menyampaikan informasi sehingga tepat sasaran.

a. Kelebihan :

- 1) Merancang CD Interaktif dengan langkah-langkah yang jelas.
- 2) Profil yang diangkat kuat dan lengkap.
- 3) Penyampaian mudah dipahami.

b. Kekurangan :

- 1) Tidak ada media pendukung di dalamnya.
- 2) Kegiatan promosi yang kurang menjangkau sasaran.
- 3) Kegiatan promosi tidak luas.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Strategi Konsep

Setiap individu mempunyai sebuah kehendak dimana setiap tarikan nafasnya manusia berharap mendapatkan sesuatu yang lebih baik di masa yang akan datang. Manusia diberi akal dan pikiran untuk mewujudkan mimpi-mimpi yang membelenggu dalam dirinya yang bersifat internal maupun eksternal. Di saat kita masih kecil banyak sekali impian yang ingin dicapai baik itu hasil mimpi dari sang anak tersebut atau mungkin pengaruh dari kedua orangtua kita dimana menginginkan anaknya untuk menjadi seseorang yang berguna suatu saat nanti. Sebagai makhluk bebas, pada umumnya manusia memiliki ‘mimpi’, bagaimana dia ingin dirinya berposisi atau berperan di masa depan. Mimpi yang dimaksud adalah harapan atau cita-cita yang besar, yang ingin dapat terjuwud di masa depan. Pada kenyataannya masa depan adalah misteri yang tak dapat dikendalikan oleh manusia. Hal terjauh yang bisa dilakukan oleh manusia adalah memprediksi berbagai kemungkinan yang akan dihadapinya di masa depan. Dalam memprediksi masa depan, setengahnya dibutuhkan juga pengaruh pada aspek pendidikan yang menjadi pilihan jalan menuju masa depan. Dimana semuanya merupakan hal-hal yang sangat penting dalam menghasilkan partisipasi promosi yang efektif sebagai pengaruh yang besar dalam menentukan masa depan, salah satunya memilih Jurusan dalam Perguruan Tinggi. Kegiatan promosi inilah yang semakin bersaing satu sama lain untuk mendapatkan sasaran yang tepat dan

mendapatkan tempat di hati masyarakat sebagai pilihan impian dan masa depannya.

Dari pemikiran tersebut kegiatan promosi untuk mengajak orang melakukan hal adalah sebuah proses penanaman atau transfer untuk saling mempengaruhi satu sama lain. Untuk melakukan promosi juga memerlukan hal yang bisa menarik perhatian masyarakat, dengan hal itu maka ajakan dan promosi kita bisa diterima dengan lancar dan yakin sebagai suatu pilihan.

1. Pengertian Promosi

Promosi merupakan kegiatan terpenting, yang berperan aktif dalam memperkenalkan, memberitahukan dan mengingatkan kembali manfaat suatu produk agar mendorong konsumen untuk membeli produk yang dipromosikan tersebut. Untuk mengadakan promosi, setiap perusahaan harus dapat menentukan dengan tepat alat promosi manakah yang dipergunakan agar dapat mencapai keberhasilan dalam penjualan.

- a. Menurut Basu Swastha DM dan Irawan dalam Angipora (1999), promosi merupakan insentif jangka pendek untuk mendorong pembelian atau penjualan dari suatu produk atau jasa.
- b. Menurut Stanson dalam Angipora (1999), promosi adalah kombinasi strategi yang paling baik dari variabel-variabel periklanan, penjualan personal dan alat promosi yang lain, yang semuanya direncanakan untuk mencapai tujuan program penjualan.
- c. Menurut Lamb, Hair, Mc-Daniel (2001), promosi adalah komunikasi dari para penjual yang menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan para

calon pembeli suatu produk dalam rangka mempengaruhi pendapat mereka atau memperoleh suatu respon.

- d. Menurut Fandy Tjiptono (2004), bauran promosi tradisional meliputi berbagai metode untuk mengkomunikasikan manfaat jasa kepada potensial dan aktual. Metode-metode tersebut terdiri atas periklanan, promosi penjualan, penjualan perseorangan dan hubungan masyarakat. Promosi menunjuk pada berbagai aktivitas yang dilakukan perusahaan untuk mengkomunikasikan kebaikan produknya dan membujuk para pelanggan dan konsumen sasaran untuk membeli produk tersebut. Sehingga dapat disimpulkan mengenai promosi yaitu dasar kegiatan promosi adalah komunikasi perusahaan dengan konsumen untuk mendorong terciptanya penjualan.

2. Tujuan Promosi

Ada beberapa tujuan yang terdapat dalam promosi yaitu:

- a. Menginformasikan, maksudnya adalah menginformasikan pasar tentang produk baru, mengemukakan manfaat baru sebuah produk, menginformasikan pasar tentang perubahan harga, menjelaskan bagaimana produk bekerja, menggambarkan jasa yang tersedia, memperbaiki kesan yang salah, mengurangi ketakutan pembeli, membangun citra perusahaan.
- b. Membujuk, maksudnya mengubah persepsi mengenai atribut produk agar diterima pembeli.
- c. Mengingat, maksudnya agar produk tetap diingat pembeli sepanjang masa, mempertahankan kesadaran akan produk yang paling mendapat perhatian.

Setelah diadakan Promosi diharapkan audiens, yaitu adanya pembelian dan kepuasan yang tinggi. Pembelian adalah akhir dari proses komunikasi. Pembeli juga memiliki keterikatan yang tinggi dengan produk yang dikonsumsi.

Ada enam hal yang dapat menjelaskan komunikasi tersebut yaitu:

a. Kesadaran (*Awareness*)

Jika sebagian besar audiens sasaran tidak menyadari obyek tersebut, maka tugas komunikator adalah membangun kesadaran dari mengenai produk dan terus mengenalkan produk ke audiens.

b. Pengetahuan (*Knowledge*)

Diharapkan audiens memiliki kesadaran tentang perusahaan atau produk yang telah dikeluarkan dan jangan sampai audiens tidak mengetahui produk tersebut.

c. Menyukai (*Liking*)

Dapat mengetahui perasaan mereka terhadap produk yang dikonsumsi oleh audiens, sehingga audiens dapat menyukai produk tersebut.

d. Preferensi (*Preference*)

Dapat dikatakan audiens menyukai produk tersebut dan lebih memilih produk itu dibanding produk lain.

e. Keyakinan (*Conviction*)

Audiens diharapkan yakin untuk membeli produk yang sudah dipilihnya.

f. Pembelian (*Purchase*)

Pembelian yang dilakukan audiens, adalah tahap terakhir dalam komunikasi.

3. Strategi Promosi

Dalam mempromosikan Fakultas sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret didukung juga oleh media promosi agar diketahui masyarakat secara luas. Strategi promosi adalah tindakan perencanaan, implementasi, dan pengendalian komunikasi dari organisasi kepada pelanggan dan *audience* serta sasaran lainnya. Menurut Basu Swastha dalam Marius P. Angipora (1999), promotional mix adalah "Kombinasi Strategi yang paling baik dari variabel-variabel Periklanan, Personal Selling dan alat Promosi lainnya, yang kesemuanya direncanakan untuk mencapai tujuan program penjualan".

Promotion Mix terdiri dari:

a. Pengiklanan (*Advertising*)

Pengiklanan adalah semua bentuk presentasi non personal dan promosi ide, barang atau jasa oleh sponsor yang ditunjuk dengan mendapat bayaran.

b. Promosi Penjualan (*Personal Selling*)

Promosi penjualan merupakan insentif jangka pendek untuk mendorong keinginan mencoba atau pembelian produk atau jasa.

c. Penjualan Perorangan (*Sales Promotion*)

Penjualan perorangan merupakan interaksi langsung antara satu atau lebih calon pembeli dengan tujuan melakukan penjualan.

d. Hubungan Masyarakat (*Publicity*)

Hubungan masyarakat adalah berbagai program yang dirancang untuk mempromosikan dan/atau melindungi citra perusahaan atau produk individualnya.

B. Strategi Kreatif

Selama ini promosi biasa dilakukan melalui media yang sederhana. Layaknya seperti membagi brosur, menempel poster dan mengadakan presentasi dengan alat bantu yang sederhana dan seadanya. Dengan unsur Desain Komunikasi Visual promosi Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret akan dibuat melalui media interaktif dan didukung dengan media CD Interaktif dan didukung dengan media promosi lainnya.

1. CD Interaktif

CD Interaktif adalah salah satu media interaktif yang bisa terbilang baru. Media ini sebenarnya merupakan pengembangan dari teknologi internet yang akhir-akhir ini berkembang pesat. Berkembangnya internet ini tidak lepas dari perkembangan teknologi *PC (Personal Computer)* dan *software* yang dari tahun ke tahun semakin canggih. Terlebih lagi setelah diperkenalkannya teknologi multimedia pada era tahun 80-an. Versi *online* (aktif di jaringan) internet ini kemudian diadopsi dalam versi *offline* (tanpa jaringan) dalam bentuk CD Interaktif dengan tampilan yang tetap menarik walau terbatas penggunaannya pada lokal satu unit PC saja. Hal ini yang menjadikan adanya korelasi antara internet dan CD Interaktif.

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan

aplikasi interaktif di dalamnya. *CD ROM (Read Only Memory)* merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, gambar, video, teks, dan program dalam CD (Tim Medikomp, 1994). Dikatakan juga bahwa CD Interaktif adalah sebuah CD yang berisi menu-menu yang dapat diklik untuk menampilkan sebuah informasi tertentu. Dari sini jelas bahwa sistem interaktif yang dipakai CD Interaktif sama persis dengan sistem navigasi pada internet, hanya yang berbeda di sini adalah media yang dipakai keduanya. CD Interaktif memakai media *off line* berupa CD sementara Internet memakai media *on line*.

Kelebihan CD Interaktif yang pertama adalah menyebutkan bahwa penggunaanya bisa berinteraksi dengan komputer adalah bahwa dalam CD Interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh user untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Kemudian yang kedua adalah menambah pengetahuan. Pengetahuan di sini adalah materi pembelajaran atau promosi yang dirancang kemudahannya dalam CD Interaktif bagi pengguna. Kelebihan ketiga adalah tampilan audio visual yang menarik. Menarik di sini tentu saja jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media dua dimensi lainnya. Kemenarikan di sini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak (buku) maupun media elektronik lain (film TV, audio).

Dari beberapa keunggulan CD Interaktif, dapat diketahui bahwa CD Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan

kelebihannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan (Suyanto, 2003: 18)

2. Teknik Pembuatan

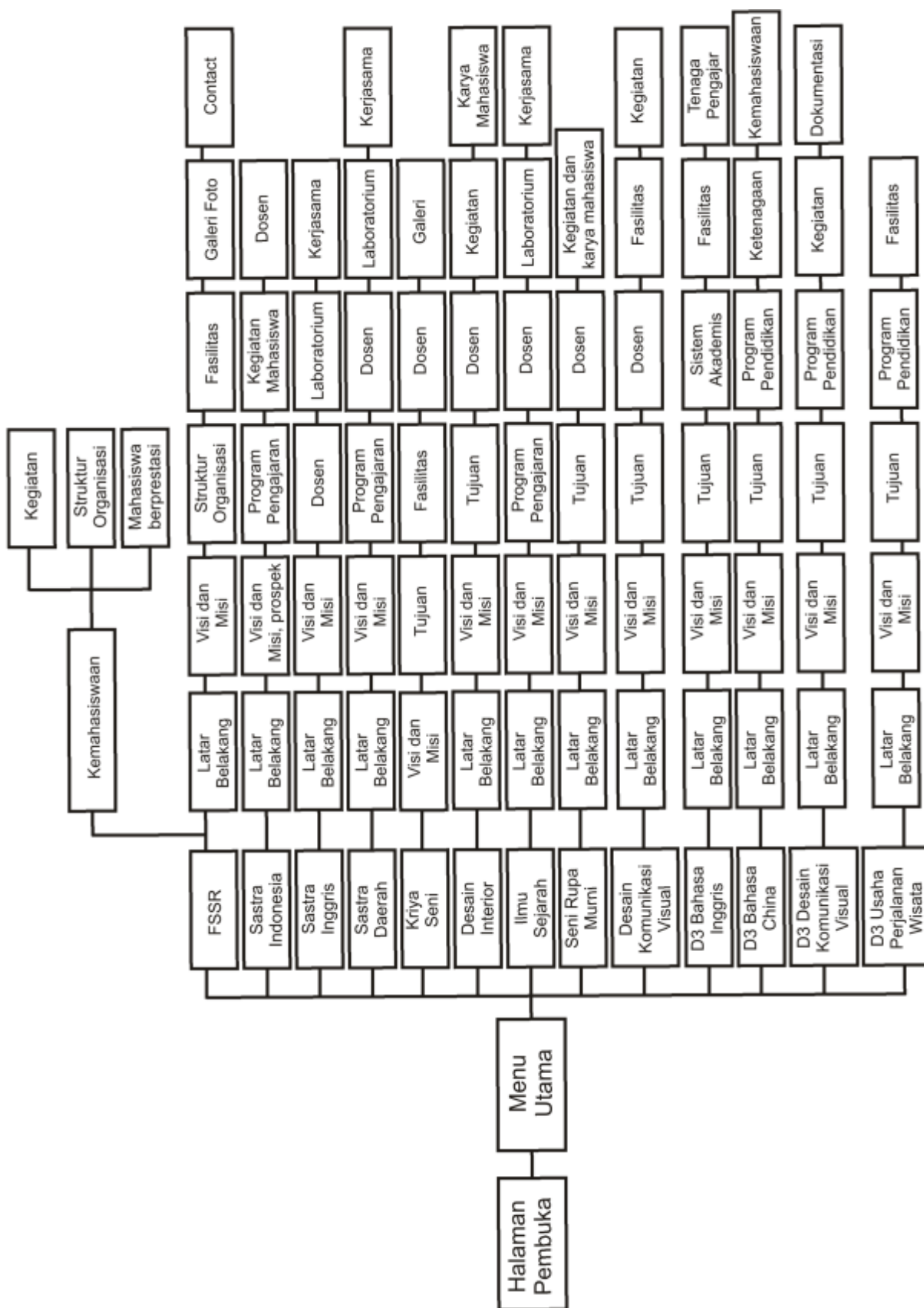
CD Interaktif yang bertema mempromosikan fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret ini akan dibuat dengan *software* Macromedia Flash 8. Karena dengan menggunakan *software* ini dalam pembuatan CD Interaktif dapat menggabungkan antara pembuatan animasi, *slide show* dan tombol untuk navigasi dalam satu *software* akan membuat *efisien* waktu. Tampilan halaman CD Interaktif merupakan sebuah proses komunikasi yang disampaikan secara visual. Untuk itu dalam tampilan CD Interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret dibuat dengan konsep budaya dan desain sesuai karakter Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret itu sendiri. Kerja seorang perancang atau desainer komunikasi visual berkaitan dengan proses komunikasi sebuah materi untuk dikonsumsi oleh sekelompok target *audience*, yaitu user CD Interaktif adalah bagaimana materi tersebut dapat diterima oleh *audience* dengan efektif sesuai target yang diharapkan. Dengan melihat target *audience* Cd interaktif ini dirancang menarik mungkin yang dimulai dengan intro yang menampilkan animasi huruf-huruf yang membentuk tulisan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret dengan menyertakan logo UNS. Setelah animasi intro berjalan kemudian diteruskan menuju halaman utama yaitu halaman yang berisi navigasi atau *link* yang menghubungkan ke halaman-halaman isi dari CD interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.



Gambar 4. Panel pada *software* Macromedia Flash 8

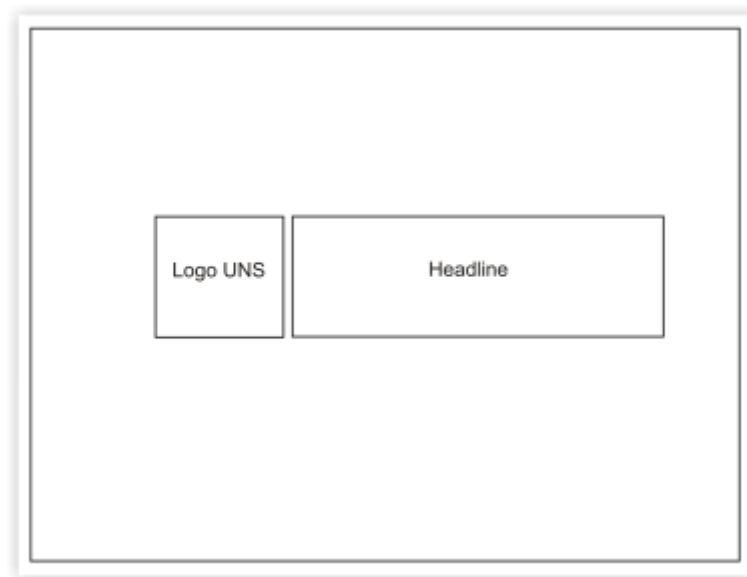
Sumber: Software Macromedia Flash 8

Desainer bertanggung jawab atas pemecahan masalah komunikasi dalam menyampaikan informasi tersebut secara fungsional, elegan, sistematis, proporsional, sederhana, dan ekonomis. Demikian halnya pada perancangan sebuah CD Interaktif. Sebagai sebuah produk, CD Interaktif merupakan hasil pemecahan suatu masalah berdasarkan pendekatan komunikasi visual. Rancangan sebuah CD Interaktif adalah sebuah desain komunikasi visual yang ditayangkan melalui monitor yang dapat dihadirkan pada saat tertentu. Layar monitor berfungsi sebagai media komunikasi visual yang tampilannya tidak berbeda dengan desain sebuah majalah atau sebuah surat kabar, sehingga kaidah-kaidah perancangan CD Interaktif adalah kaidah-kaidah yang berkaitan dengan desain komunikasi visual.

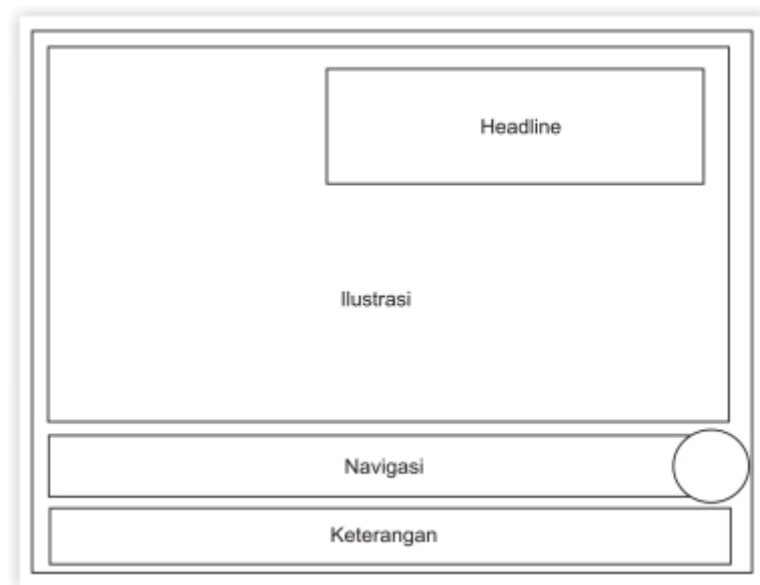


Dalam pembuatan CD interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret pertama kali langkah yang dilakukan adalah membuat bagan atau rangkaian halaman. Tujuannya untuk mempermudah dalam pembuatan alur kegiatan. Bagan ini yang akan menjadi dasar dalam pembuatan CD interaktif.

Selain itu adalah langkah awal dalam membuat aplikasi CD interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret ini adalah membuat rancangan konsep atau *draft* yang dapat menarik perhatian pengguna. Konsep dibuat berdasarkan ide dan kreatifitas yang dimiliki. Namun dalam menentukan konsep harus mempertimbangkan segala aspek yang dimiliki. Konsep dibuat sesuai karakter yang dikemas menarik mungkin agar tujuan bisa tercapai dengan baik.

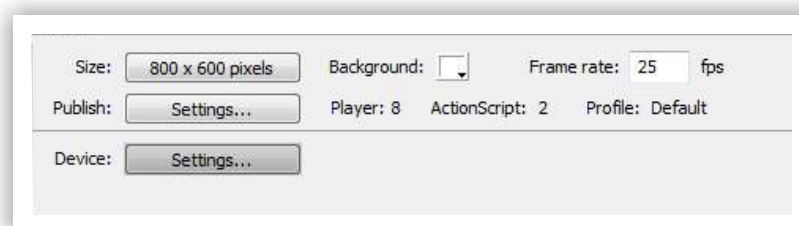


Draf pada halaman pembuka



Draf pada halaman utama

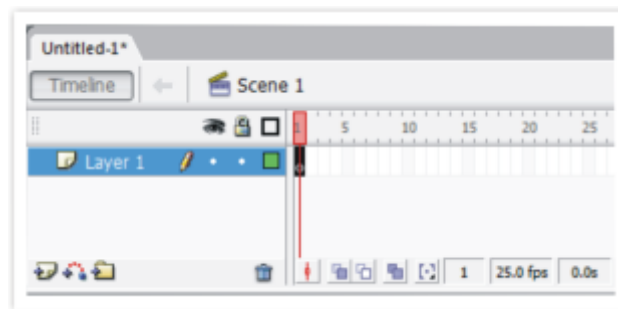
Pertama kali yang dilakukan setelah membuka Macromedia Flash 8 adalah dengan menentukan besarnya ruang grafis dan berapa *frame rate* yang akan dipakai, dalam CD interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret ini besar layarnya 800 x 600 pxl dan frame rate 25 fps bisa memperhalus animasi dan dengan *frame rate* yang tidak terlalu tinggi maka file yang dihasilkan juga tidak terlalu besar.



Panel properties

Dari sini mulai membuat *layer* dan memainkan *frame* dalam *timeline* untuk mendapatkan animasi yang diinginkan. *Timeline* berfungsi untuk mengatur susunan *layer* dan lamanya waktu (durasi) animasi. Semakain lama

waktunya, akan semakin banyak *frame* yang dibutuhkan. Pada setiap *frame* nantinya akan terdapat obyek-obyek yang akan ditampilkan, tiap obyek yang akan tampil diatur dengan *frame*.



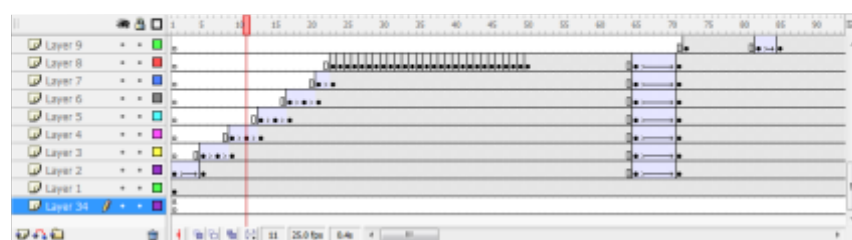
Timeline pada Macromedia Flash 8

Sebelum menampilkan obyek pada frame, terlebih mengisi *blank keyframe* dengan *action script fullscreen* agar tampilan lebih besar dan jelas pada layar yang digunakan. *Action script* yang digunakan adalah:

```
fscommand("fullscreen", "true");
```

pada panel action yang disediakan pada Macromedia Flash 8 ini.

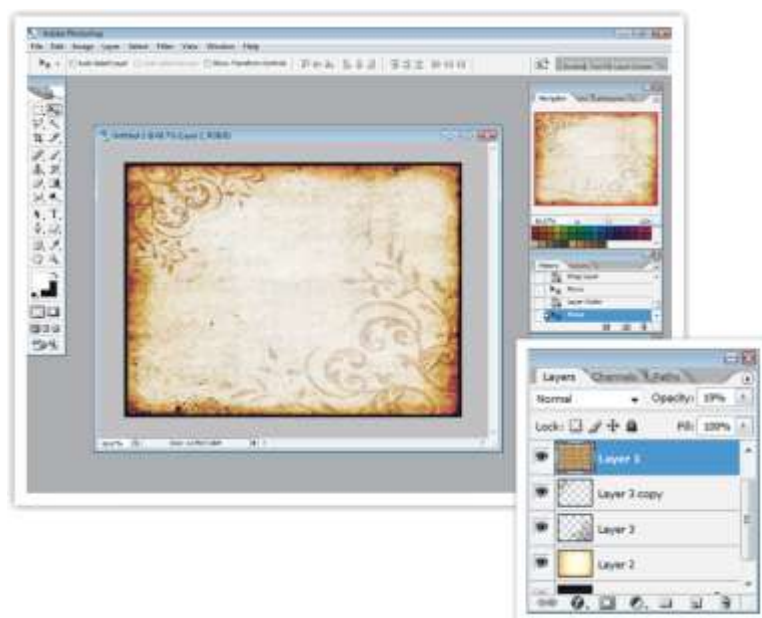
Halaman pembuka atau opening, halaman ini berisi logo Universitas Sebelas Maret Surakarta dan headline “ Fakultas Sastra dan Seni Rupa” yang merupakan identitas CD interaktif ini. Animasi yang ditampilkan berupa logo yang turun dari atas disusul dengan rangkaian animasi teks yang membentuk tulisan “FSSR” dan “ Fakultas Sastra dan Seni Rupa”. Animasi ini dibuat dengan teknik *frame by frame*.



Gambar contoh aplikasi pada halaman pembuka

Untuk selanjutnya *layout* setiap halaman akan berbeda sesuai karakter dari jurusan. *Layout* akan dibuat dengan menggunakan Adobe Photoshop CS2 yang menggabungkan gambar sehingga menjadi tampilan yang menarik. Dalam hal ini tampilan yang dibuat diformat dalam *jpg* agar gambar mudah untuk di *import* dalam Macromedia Flash 8.

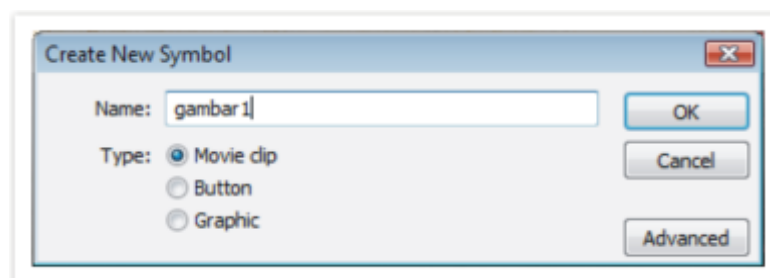
Untuk halaman utama *layout* dibuat dengan desain budaya, seni dan kreatifitas. Tampilan dengan warna keemasan membuat lebih kalem dan berjiwa seni yang tinggi. Adanya unsur batik menambah unsur budaya melekat pada Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Untuk setiap jurusan tampilan akan dibuat sesuai karakter jurusan masing-masing. Namun tetap pada karakter Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta yang merupakan kota budaya di Indonesia ini.



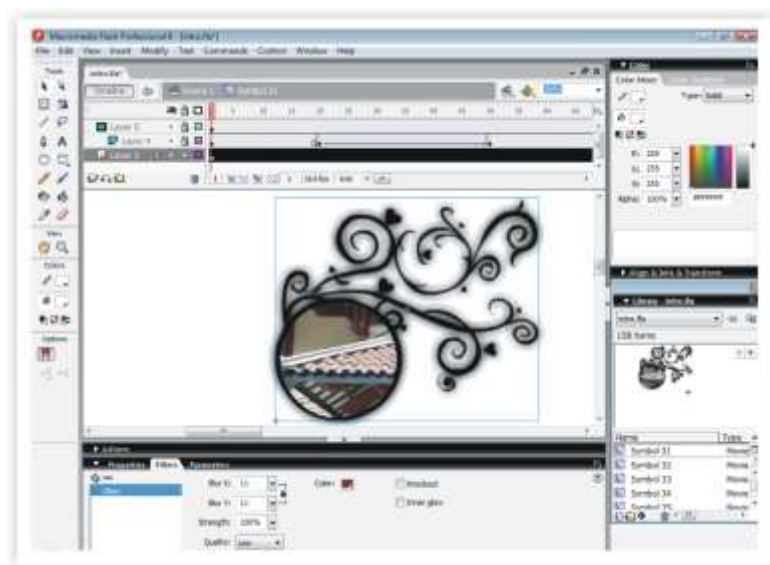
Panel pada Adobe Photoshop CS2

Dalam pelaksanaannya obyek pada CD interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret ini digambar secara manual dengan

menggunakan fasilitas atau *tool - tool* yang ada pada Macromedia Flash 8, namun ada juga yang mengambil gambar – gambar clip art. Untuk menggambar garis maupun bidang menggunakan *tool line, oval, dan rectangle*, sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan fasilitas *paint bucket tool*. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *mask*, merubah *alpha*, dan *motion tween*. Untuk pembuatan *background* sama prosesnya dengan pembuatan obyek yaitu digambar secara manual dan mengambil gambar-gambar *jpg*, namun lebih banyak ditambah pada permainan kombinasi warna dengan menambahkan *glow* pada fasilitas *filter*.

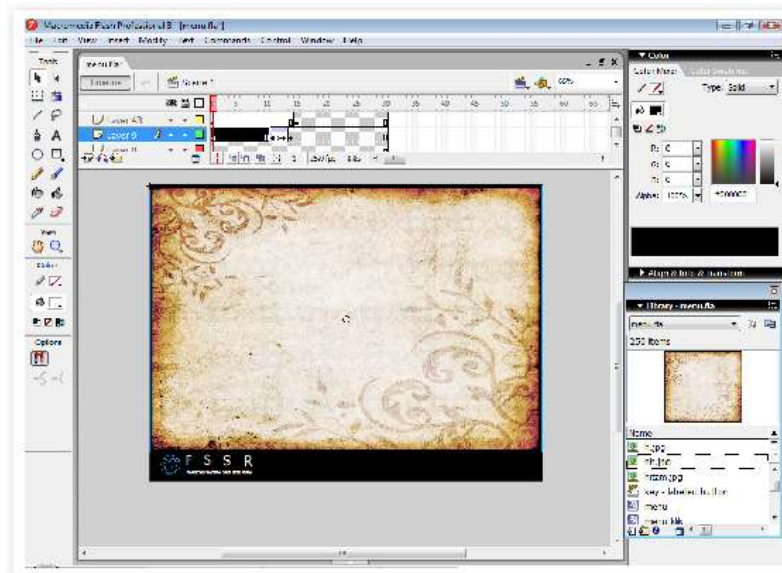


Convert to symbol



Movie Clip pada Macromedia Flash 8

Movie Clip biasanya digunakan untuk animasi gambar maupun teks. Seperti halnya gambar gedung FSSR, dibuat secara *masking* dengan animasi berjalan dalam lingkaran.

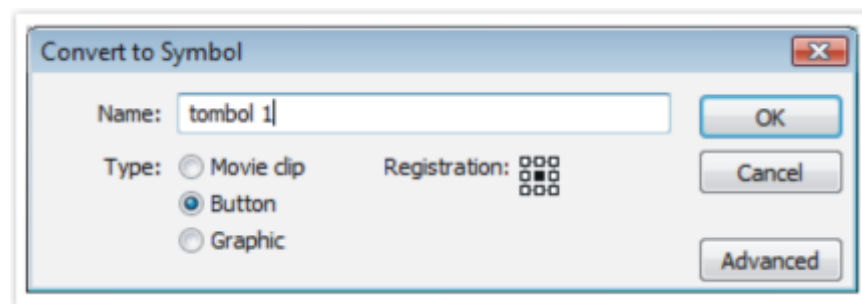


Panel pada Macromedia Flash 8

Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* digambar maka langkah selanjutnya yaitu meng *convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic* maupun *movie clip*, hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun *background* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men *drag* gambar dari library ke area kerja tersebut sesuai layer dan frame yang diinginkan. Sama halnya dalam CD interaktif ini, gambar di drag pada layer 9 frame ke-1. Dan untuk gambar tersebut, animasi di buat pada frame-frame selanjutnya.

Berikutnya adalah halaman utama atau *home* dimana tombol utama yang menghubungkan keseluruhan halaman CD interaktif. Pada halaman utama ini tombol navigasi berupa tulisan yang langsung menuju kearah halaman yang diinginkan. Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng

convert graphic yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*. Ada juga tombol yang dibuat dari *movie clip* dan dikontrol dengan menggunakan *action script*



Convert to symbol

File setiap halaman akan dibuat pada bidang yang berbeda jadi untuk setiap halaman akan mempunyai alamat yang berbeda-beda juga, perbedaan dalam pembuatan *file* halaman bertujuan untuk mengurangi kapasitas atau besarnya *file* sehingga apabila dipanggil akan langsung muncul. Karena jika terlalu banyak *movie clip* akan besar juga *file* yang dibutuhkan dan akan mempengaruhi gerakan animasinya.

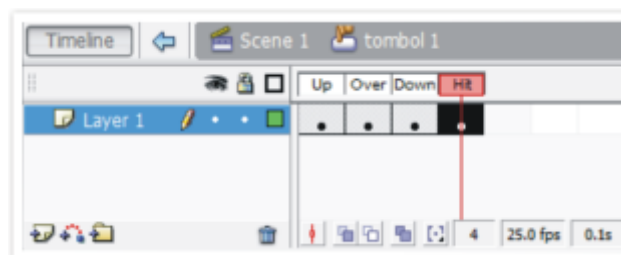
Tombol navigasi ini diberi *actions script* yang fungsinya untuk memanggil halaman yang dituju.

```
on (release) {
    loadMovieNum("fssr.swf", 0);
}
```

Dan untuk tombol pilihan lainnya menggunakan *actions script* :

```
on (release) {
    gotoAndPlay(24);
}
```

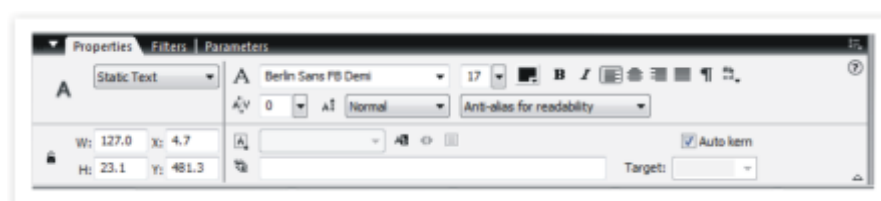

Sistem dari *actions script* diatas adalah untuk memanggil animasi atau tampilan lain yang diinginkan. Untuk animasi lainnya dibuat secara manual dengan *frame* dan *layer* yang ada.



Frame pada symbol button

Symbol bertipe button terdapat 4 frame yaitu *up*, *over*, *down* dan *hit*. *Up* menunjukkan kondisi normal suatu tombol. *Over* menunjukkan kondisi tombol saat mouse berada tepat di atasnya. *Down* menunjukkan kondisi tombol saat ditekan dan *Hit* merupakan area penekanan (sensor) tombol tersebut. Semua itu digunakan sebagai animasi tombol navigasi. Dalam CD interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret ini tombol navigasi dibuat jelas yang berupa tulisan adapun gambar.

Halaman pada CD interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret ini akan memakai 2 kolom yaitu kolom navigasi dan kolom penjelasan. Untuk kolom penjelasan dibuat dengan animasi teks yang bervariasi dengan tujuan mengurangi rasa bosan pada penggunaan CD interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret ini.



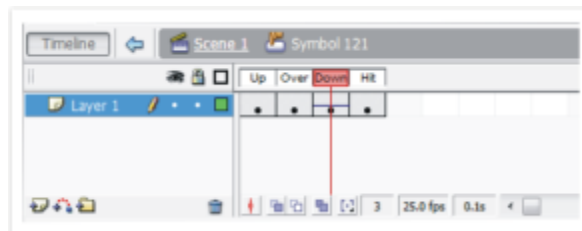
Panel teks pada properties

Teks merupakan suatu yang penting dalam hal ini. Untuk pemilihan jenis huruf harus disesuaikan dengan karakter Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret dan serasi dengan *layout* maupun obyek. Namun selain dijadikan *button* atau tombol navigasi, teks juga bisa menampilkan animasi teks, terlebih dahulu di *convert to symbol* untuk dijadikan *movie clip* maupun *graphic*.



Pembuatan teks pada kolom penjelasan

Selain berisi animasi pada tampilan dan gambar CD interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret juga akan disertai dengan nada atau suara yang menarik dengan konsep CD interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret. Untuk tombol akan diberi suara yang sesuai. Tombol akan lebih menarik bila diberikan efek suara saat kejadian tombol disentuh maupun saat diklik.



Halaman edit symbol tombol

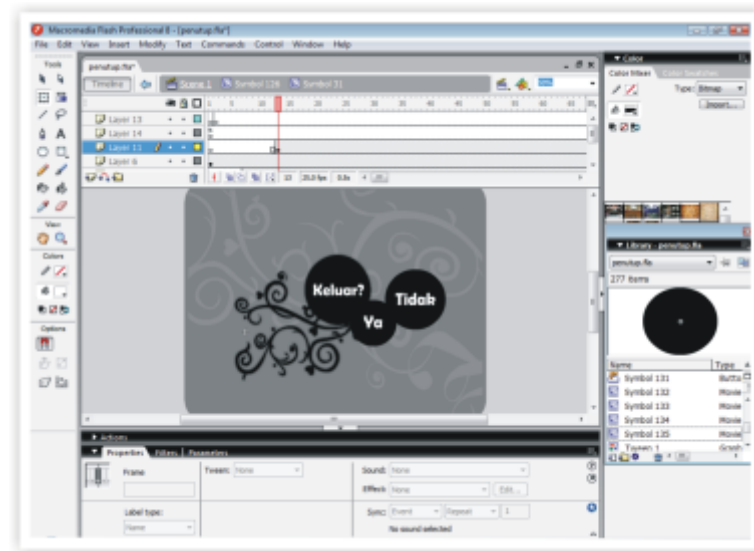
Dengan men-*drag* sound yang masuk dalam library sesuai pilihan ke dalam stage, membuat tombol akan mengeluarkan suara saat tombol diklik sesuai yang diharapkan.



Men-*drag* sound dari *library* ke dalam *stage*

Untuk *background* yang mengisi halaman-halaman CD interaktif ini akan dibuat sama dan berirama tempo sedang yang menyesuaikan layout dan konsep dalam CD interaktif ini. Caranya pun sama dengan men-*drag* sound yang masuk dalam library sesuai pilihan ke dalam stage dan durasi music sesuai frame yang diinginkan..

Untuk penutup, hanya dengan menekan tombol “X” yang berada diujung bawah akan menampilkan animasi penutup yang meyakinkan untuk keluar atau tidak.



Aplikasi penutup

Aplikasi penutup ini disediakan dua pilihan untuk keluar atau tidak.

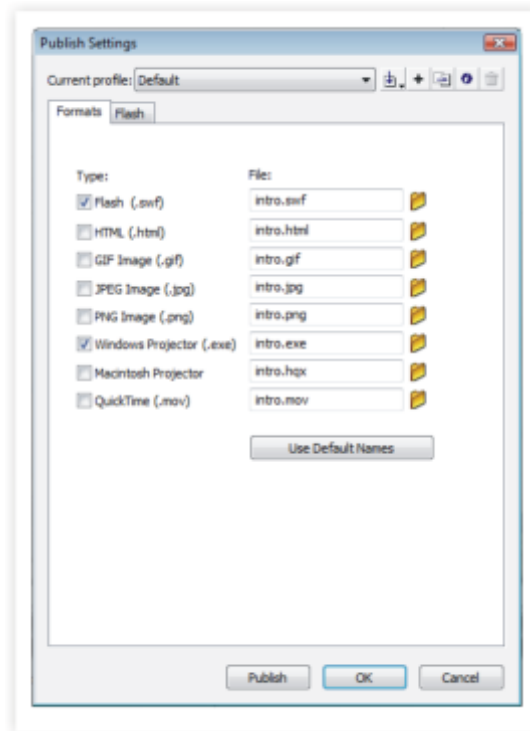
Pada tombol ‘ya’ akan diberi *action script* keluar seperti dibawah ini:

```
on (release) {
    fscommand("quit");
}
```

Secara otomatis akan menutup setelah tombol ‘Ya’ diklik. Tapi jika tidak ingin keluar, pilihan tombol ‘tidak’ digunakan sebagai pembatalan penutupan aplikasi ini.

Untuk *finishing* dalam pembuatan CD interaktif ini yaitu dengan mem-*publish* halaman paling depan dengan memilih “*publish setting*” pada panel *file* dan pilih atau centang kotak kosong yang bertulisan *flash (.swf)* dan

windows peojector (.exe.). Hal ini bertujuan agar flash bisa dibuka disetiap komputer dengan *windows* tanpa harus menginstal *software* flash *player* 8.



Potongan panel format pada publish setting

Dengan hasil *publish* ini para *audience* tidak harus membawa mentah atau hasil *swf* dan *fla* yang memiliki jumlah file yang besar, namun hanya dengan file yang telah menjadi *exe* ini kita bisa mengaktifkan CD interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret. Dengan tambahan *action script*:

[Autorun]

Open=master.exe

Icon=Autorun.ico

Maka akan dengan otomatis langsung aktif ketika CD dimasukkan kedalam komputer. *Action autorun* ini ditempatkan pada satu folder dengan data-data

mentah CD interaktif dengan membuat data pada *note pad* dan pada *note pad* diisi *script autorun*.

3. Perancangan Media Placement

Media adalah segala sesuatu yang bisa kita gunakan sebagai alat menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Dalam hal ini yang akan disampaikan adalah informasi dan pengenalan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret bagi siswa khususnya kelas 3 SMA/SMK dan para mahasiswa lainya yang belum mengenal dan mengetahui secara luas dan diharapkan dengan adanya CD interaktif ini akan ada rasa ketertarikan dan memilih Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret sebagai pendidikan yang diambilnya.

Media ini akan ditempatkan disekolah-sekolah yang akan ditempati untuk acara promosi. Adapun ditempatkan sebagai dokumen bila mana CD interaktif ini diperlukan, misalnya : seminar, OSMARU, ataupun promosi tidak langsung secara online karena CD interaktif bisa di *upload* dan di *download* melalui internet yang penyebarannya dianggap cukup luas. Namun diharapkan dengan penempatan yang langsung ke sekolah-sekolah lebih efektif dan bisa langsung terbaca oleh pelajar SMA/SMK kelas 3 yang belum jelas menentukan Perguruan Tinggi yang akan diambilnya.

Dalam karya utama ini yang berupa CD interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret dibuat dengan unsur budaya yang menampilkan corak-corak sulur dan batik dengan paduan warna yang menjadi

karakter Fakultas Sastra dan Seni Rupa, yang kemudian dikombinasi agar terlihat menarik sesuai selera target *audience*.

Disamping itu adapun media yang akan digunakan sebagai pendukung dalam kegiatan promosi Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret, antara lain adalah:

a. Cover CD

1) Alasan pemilihan media :

Cover CD adalah salah satu media yang sangat penting. Karena media ini mampu menjadi daya tarik sendiri yang menjadikan rasa penasaran dan ingin tau.

2) Bentuk desain :

Cover CD akan dibuat sesuai tema yang diambil baik dari warna dan ilustrasi. Selain itu menampilkan logo Universitas Sebelas Maret dan judul CD interaktif yang dibuat.

3) Media placement :

Berupa stiker yang direkatkan pada *Compact Disk* sesuai ukuran diameter. Adapun cover CD sebagai pembungkus.

b. *Visual Merchandising* :

1) Stiker

a) Alasan pemilihan media :

Stiker berupa *merchandise* yang berfungsi sebagai asesoris Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret

Surakarta. Yang nantinya akan mampu melakukan promosi secara tidak langsung.

b) Bentuk desain :

Untuk ilustrasinya dibuat lebih ke bentuk grafis. Dengan perpaduan warna yang seimbang serta peletakan *headline*, *sub headline* agar terlihat bagus dan menarik mata.

c) Media placement :

Stiker merupakan media pendukung yang ditempatkan sebagai hadiah atau kenang-kenangan yang diberikan saat mengadakan kegiatan promosi.

2) Pin

1) Alasan pemilihan media :

Pin merupakan *merchandise* yang berfungsi sebagai asesoris Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta. Yang nantinya akan mampu melakukan promosi secara tidak langsung.

2) Bentuk desain :

Pin dibuat berbentuk bulat dengan diameter 5 cm yang menampilkan *headline*, *sub headline* serta ilustrasi dan warna yang dipadukan sesuai konsep.

3) Media placement :

Pin merupakan media pendukung yang ditempatkan sebagai hadiah atau kenang-kenangan yang diberikan saat mengadakan kegiatan promosi.

3) *Blocknote*

1) Alasan pemilihan media :

Blocknote berupa *merchandise* yang berfungsi sebagai asesoris Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta. Yang nantinya akan mampu melakukan promosi secara tidak langsung.

2) Bentuk desain :

Blocknote dibuat berupa jilidan kertas yang memiliki cover depan dengan visualisasi yang menampilkan *headline*, *sub headline* dan *signature* beserta ilustrasinya.

3) Media placement :

Blocknote merupakan media pendukung yang ditempatkan sebagai hadiah atau kenang-kenangan yang diberikan saat mengadakan kegiatan promosi.

4) Kaos

1) Alasan pemilihan media :

Kaos berupa *merchandise* yang berfungsi sebagai asesoris Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta. Yang nantinya akan mampu melakukan promosi secara tidak langsung.

2) Bentuk desain :

Kaos dibuat dengan semua ukuran dengan kain 100% cotton. Ilustrasi dan warna sesuai konsep beserta *headline*, *sub headline* yang dipadukan.

3) Media placement :

Kaos merupakan media pendukung yang ditempatkan sebagai hadiah atau kenang-kenangan yang diberikan saat mengadakan kegiatan promosi.

5) Gantungan Kunci

1) Alasan pemilihan media :

Gantungan kunci berupa *merchandise* yang berfungsi sebagai asesoris Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta. Yang nantinya akan mampu melakukan promosi secara tidak langsung.

2) Bentuk desain :

Berbahan akrilik berbentuk persegi panjang yang menampilkan *headline*, *sub headline* dan sedikit ilustrasi.

3) Media placement :

Gantungan kunci merupakan media pendukung yang ditempatkan sebagai hadiah atau kenang-kenangan yang diberikan saat mengadakan kegiatan promosi.

c. Media Promosi :

1) Poster indoor

a) Alasan pemilihan media :

Poster merupakan media komunikasi yang efektif dengan sasaran konsumen. Karena poster ditempelkan pada tempat-tempat yang dianggap strategis yang sesuai dengan sasaran konsumen.

b) Bentuk desain :

Dibuat dengan ukuran A3, di desain semenarik mungkin dengan ilustrasi yang mendukung sehingga mampu menarik minat konsumen untuk memilih Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret sebagai pilihan pendidikannya.

c) Media placement :

Poster ini akan ditempelkan pada tempat-tempat yang menjadi kegiatan promosi Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta

2) Brosur

a) Alasan pemilihan media :

Brosur merupakan media komunikasi yang efektif dengan sasaran konsumen. Karena brosur merupakan media cetak yang dianggap lebih lengkap dalam menyampaikan informasi.

b) Bentuk desain :

Brosur dibuat dengan tiga lipatan dengan ilustrasi yang mendukung. Menampilkan foto-foto karya dan kegiatan mahasiswa. Jenis huruf yang sederhana dan mudah dibaca.

c) Media placement :

Brosur ini akan disebarakan kepada masyarakat saat melakukan kegiatan promosi Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

3) *X-Banner*

a) Alasan pemilihan media :

X-banner adalah media komunikasi yang tepat dan efisien tempat. Digunakan sebagai informasi jika ditempat itu terjadi kegiatan promosi.

b) Bentuk desain :

X-Banner dibuat sesuai tema yang diambil baik dari warna dan ilustrasi. Selain itu dengan jelas menampilkan *headline*.

c) Media placement :

Penempatan pada *x-banner* adalah dengan memasang di samping pintu masuk tempat terjadinya kegiatan promosi.

C. Strategi Perancangan

1. Logo

Logo digunakan untuk salah satu konsep membuat media pendukung.

a. Konsep logo

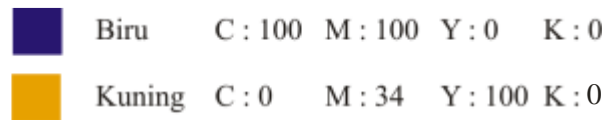
1) Dasar bentuk

Berupa serangkaian kata yang memiliki *outline* tebal.

2) Nilai Visual Logo

Dengan huruf yang tebal dan memiliki *outline* membuat logo ini memiliki nilai visual ketegasan dalam mendidik dan berkarya.

3) Warna



Warna biru sesuai dengan karakter Universitas Sebelas Maret dan juga Fakultas Sastra dan Seni rupa.

Warna kuning merupakan warna yang aktif dalam berkarya dan berorganisasi yang mencerminkan Fakultas Sastra dan Seni Rupa.

4) Huruf

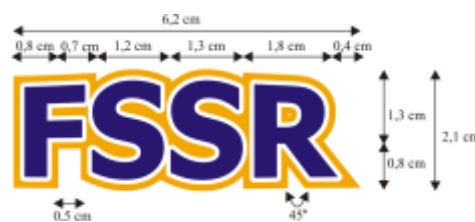
Tahoma

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Huruf ini jelas dan tegas sehingga mudah untuk keterbacaannya.

b. *Graphic Standar Manual (GSM)*1) *Configuration*2) *Typography*

Jenis Typografi : Tahoma

Ukuran font : 63 point

3) Color Guide



4) Grid



5) Scale



2. Strategi Visual Verbal

a. Headline

Headline adalah judul iklan, yaitu hal yang pertama kali dibaca dan dilihat.

Headline hendaknya singkat, informative, to the point dan dapat dibaca dengan jelas, yang disesuaikan dengan eksistensi perusahaan, dalam hal ini berupa produk yang ditawarkan *headline* yang digunakan dalam promosi adalah : Fakultas Sastra dan Seni Rupa

Alasan : agar audience bisa langsung mengetahui tentang hal apa yang sedang dipromosikan.

b. *Sub Headline*

Dalam hal ini *sub headline* dari Fakultas Sastra dan Seni Rupa adalah Universitas Sebelas Maret.

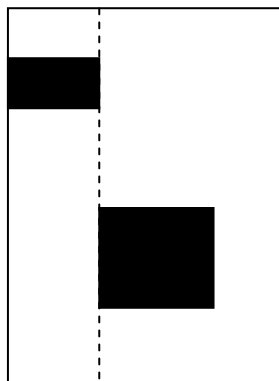
c. *Signature/mandatories*

Signature adalah keterangan tambahan dalam sebuah iklan atau desain, biasanya berisi alamat kantor pemasaran produk yang ditawarkan, bisa juga berupa alamat situs yang berisi informasi tentang produk yang sedang ditawarkan ataupun logo sebuah perusahaan/instansi. Keterangan yang dimaksud dalam media promosi CD interaktif ini adalah keterangan alamat dan juga situs Universitas Sebelas Maret.

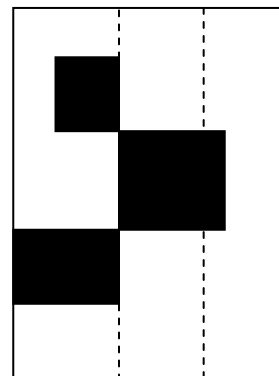
3. Strategi Visual Nonverbal

a. Layout untuk media pendukung

Desain yang dipakai untuk media pendukung adalah bentuk grafis, pembuatan media pendukung akan memakai *software Corel Draw X3* dan *Adobe Photoshop CS2*. Dalam media pendukung akan berisi dengan ilustrasi berupa gambar grafis maupun foto yang dipadukan sehingga menjadi seimbang dan menarik. Dalam perancangan desain untuk *Marchendising* tipikal layout yang akan dipakai adalah Axial yaitu Elemen-elemen promosi diletakkan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakkan pada posisi tertentu di halaman material promosi. Pada metode ini akan ditampilkan banyak bidang kosong. Sedangkan untuk media promosi tipikal layout yang akan dipakai adalah Grid/Sistem kolom Model ini mirip dengan axial, tetapi ukuran dan letak elemen lebih memenuhi bidang iklan sehingga tidak banyak bidang kosong.



Tipikal layout axial



Tipikal layout Grid

b. Layout untuk media utama

Media utama ini akan berupa CD interaktif, pembuatannya akan memakai *software Macromedia Flash 8*. Layout CD interaktif ini dibagi 2 kolom, yaitu kolom navigasi dan kolom penjelasan. Isi CD interaktif di buat penuh namun masih terlihat jelas dengan apa yang disampaikan. Pada tombol navigasi dibuat sederhana dengan tujuan mempermudah dalam presentasi namun disini menampilkan *effect* secara manual setiap ganti halaman maupun penjelasan. Inilah salah satu usaha untuk menghindari rasa bosan. Penempatan kolom navigasi dan keterangan akan disejajarkan namun tidak terlalu jauh karena hal ini mempengaruhi *audience* dalam menangkap pesan. Multipanel layout yaitu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama. Selain itu layout juga dibuat dengan tipikal layout grid yang mana letak elemen lebih memenuhi bidang iklan dan bagian perbagiannya (gambar dan teks) berada dalam skla grid.

c. Tipografi

Tipografi adalah seni mengatur bentuk, jenis dan ukuran huruf diatas bidang cetak. Hal yang paling penting adalah kemampuannya untuk diperhatikan dan mudah dibaca. Huruf mempunyai banyak jebis atau *style* yang biasa disebut

typeface. Masing-masing *typeface* mempunyai karakter tersendiri yang mampu menggambarkan suatu perasaan yang menjadi pelengkap suatu gambar atau rangkaian kata-kata, sehingga dalam pemilihan tipografi harus sesuai dengan jenis desain, bentuk desain, bentuk pasar, jenis sasaran, serta arakter produk yang ditawarkan.

Tipografi pada media pendukung dan media utama.

1) *Tahoma*

a b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Jenis huruf ini dipakai oleh media promosi Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret. Jenis huruf ini digunakan untuk *headline* dan *sub headline*. Pemakaian font *Tahoma* dalam promosi ini karena terlihat sederhana, bersih dan yang merupakan paling penting adalah mudah dalam hal keterbacaannya.

2) *Impact*

a b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Penggunaan *font impact* bertujuan untuk penegas pada signature. Bertujuan agar peminat dapat membaca secara jelas.

3) *Edwardian Script ITC*

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P

Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Pemakaian huruf ini hanya sebagai kata penyambut pada media promosi.

Hurufnya yang unik dan cantik menambah karakter budaya dari Fakultas

Sastra dan seni Rupa itu sendiri.

4) *Arial Black*

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W
X Y Z**

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Digunakan sebagai penulisan Judul. Karena huruf ini tebal dan tegas,

sehingga mampu mengangkat karakter dalam Fakultas Sastra dan seni

Rupa Universitas Sebelas Maret. Selain itu mudah dalam keterbacaan.

5) *Arial*

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Digunakan sebagai penulisan keterangan dan penjelasan. Karena huruf ini

memiliki ciri khas yang semakin mampu mengangkat karakter budaya

dalam Fakultas Sastra dan seni Rupa Universitas Sebelas Maret. Selain itu mudah dalam keterbacaan.

d. Ilustrasi

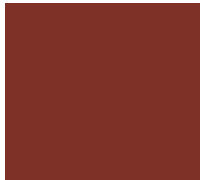
Ilustrasi/grafis pengikat adalah gambar yang difungsikan sebagai penarik pandang, menjelaskan sesuatu pernyataan dan merangsang khalayak untuk membaca keseluruhan isi pesan. Ilustrasi dapat berupa gambar, grafik, foto, *pictograf*, *symbol* dan *artwork*. Ilustrasi harus relevant dengan produk yang ditawarkan dan mampu terbaca walau dalam sekilas pandang. Ilustrasi sendiri dapat dikatakan sebagai sebuah objek symbol yang mewakili pesan yang akan disampaikan kepada sasaran.

Ilustrasi yang digunakan dalam CD interaktif Fakultas Sastra dan seni Rupa Universitas Sebelas Maret menggunakan foto yang dikombinasi dengan unsur batik dan grafik yang menunjang karakter Fakultas Sastra dan Seni Rupa sebagai fakultas seni, budaya dan desain.

e. Warna

Warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Kemampuan warna menciptakan impresi mampu menimbulkan efek-efek tertentu secara psikologis. Terlebih lagi warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda. Warna itupun yang akan mengidentifikasikan jenis suatu benda dan karakternya. Warna yang akan dipakai adalah warna-warna sesuai karakter Fakultas Sastra dan Seni Rupa namun tetap terlihat cerah.

Warna-warna yang akan dipakai dalam media pendukung maupun warna pokok pada media utama adalah :



Coklat

C : 56 M : 100 Y : 100 K : 0

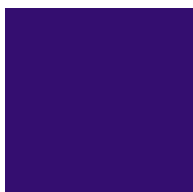
Warna coklat merupakan warna yang berhubungan dengan stabilitas dan elegant. Warna-warna coklat baik untuk pendidikan karena coklat adalah warna yang nyaman.



Kuning

C : 0 M : 34 Y : 100 K : 0

Kuning yang sangat aktif dan terlihat mencolok. Kuning terkait dengan kebahagiaan, kejayaan dan energi. Sifat kuning yang juga aktif dan energik.



Biru

C : 100 M : 100 Y : 0 K : 0



C : 100 M : 20 Y : 0 K : 0

Biru melambangkan keterbukaan, intelijen, iman dan *universal*. Warna ini sangat cocok untuk mewakili karakter dari Universitas Sebelas Maret yang melambangkan ikrar kesetiaan dan kebaktian kepada negara, bangsa dan juga ilmu pengetahuan.

BAB IV VISUALISASI KARYA

A. Karya Utama

1. CD Interaktif

Ukuran	: 800 x 600 pixels
Frame rate	: 25 fps
Typografi	: <i>Tahoma, Berlin Sans FB Demi, Lucida Sans Unicode dan Edwardian Script ITC.</i>
Format desain	: <i>Landscape</i>
Software	: Macromedia Flash 8
Proses	: Dalam pembuatan CD Interaktif ini pertama kali yang dilakukan adalah membuat bagan atau rangkaian halaman. Tujuannya untuk mempermudah dalam pembuatan alur kegiatan. Bagan ini yang akan menjadi dasar dalam pembuatan CD Interaktif . Setelah menentukan ukuran dalam Macromedia Flash 8 dimulai dengan mendesain layout melalui Adobe Photoshop CS2 dan di kombinasi di dalam Macromedia Flash 8 sehingga menjadi tampilan yang menarik. Untuk navigasi di buat dengan animasi teks dan didalamnya terdapat <i>action script</i> yang berfungsi memanggil animasi atau tampilan yang diinginkan.

Finishing dilakukan dengan mem-publish halaman paling depan. Hal ini bertujuan agar Flash bisa dibuka di setiap computer tanpa harus menginstal *software Flash Player 8*.

Ilustrasi :



Gambar 2.1. potongan halaman pembuka

Untuk halaman pembuka menggunakan ilustrasi logo UNS dan disampinya berupa headline.



Gambar 2.2. potongan halaman menu utama

Dalam menu ini dibuat dan dirancang sesuai karakter budaya dalam diri Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dengan menampilkan ilustrasi gedung dan beberapa ornamen.



Gambar 2.3. potongan halaman FSSR

Pada halaman FSSR dibuat dengan sedikit ornamen dan menampilkan foto gedung-gedung Fakultas sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.



Gambar 2.4. potongan halaman Kemahasiswaan

Menampilkan beberapa foto dan ornamen sebagai hiasan pada tampilan ini.

Untuk tampilan setiap jurusan, ilustrasi dibuat sesuai karakter dari tiap jurusan. Warna dan ilustrasi menyesuaikan agar terlihat menarik. Untuk Logo dan *Headline* terleta di kiri atas halaman.



Gambar 2.5. potongan halaman Jurusan Sastra Indonesia



Gambar 2.6. potongan halaman Jurusan Sastra Inggris



Gambar 2.7. potongan halaman Jurusan Sastra Daerah



Gambar 2.8. potongan halaman Jurusan Kriya Seni



Gambar 2.9. potongan halaman Jurusan Desain Interior



Gambar 2.10. potongan halaman Jurusan Ilmu Sejarah



Gambar 2.11. potongan halaman Jurusan Seni Rupa Murni



Gambar 2.12. potongan halaman Program Studi D3 Bahasa Inggris



Gambar 2.13. potongan halaman Program studi D3 Bahasa China



Gambar 2.14. potongan halaman Jurusan Desain Komunikasi Visual



Gambar 2.15. potongan halaman Program studi

D3 Desain Komunikasi Visual



Gambar 2.16. potongan halaman Program studi

Usaha Perjalanan Wisata

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan berkembangnya teknologi terutama *Information Technology* jelas pola pikir masyarakat juga berubah. Dari yang hanya mempelajari sesuatu dengan cara melihat tingkah hewan atau alam sekitarnya hingga di masa yang sekarang dimana kita bisa belajar dengan lebih mudah dan juga dengan cara yang berbeda. Hal itu juga mempengaruhi trend yang berkembang di masyarakat.

Desainer sebagai pelaku kreatif yang selalu peka pada trend yang berlaku di masyarakat juga harus mencari inovasi baru. Semakin berkembangnya dunia digital membuat masyarakat menjadi terbiasa akan hal-hal yang modern dan serba instan dan disitulah celah yang harus dipelajari. Seperti dalam pembuatan CD Interaktif sebagai media promosi. Dalam hal ini CD Interaktif Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas maret Surakarta ini adalah cara promosi yang berbeda dari cara-cara sebelumnya di mana hanya disampaikan secara lisan yang mungkin membuat para konsumen merasa bosan.

Bisa disimpulkan bahwa inovasi baru sangatlah penting, dan sebagai desainer grafis harus siap terhadap perubahan pola pikir dan trend yang berkembang dengan cara selalu mencari carar-cara baru yang lebih baik dan bermanfaat bagi kepentingan umum.

B. Saran

Kebutuhan pendidikan sangatlah penting, maka perancangan CD interaktif sebagai media promosi juga sangatlah penting. Promosi adalah kegiatan yang membutuhkan perhatian dari *audience* agar informasi yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan jelas, untuk itu diperlukan media sebagai bahan untuk menarik perhatian dari para audience. Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas sebelas maret Surakarta perlu membuat media promosi dengan cara yang berbeda, lebih menarik dan lebih luas penyampaiaannya. Pemberian *Merchandise* juga merupakan salah satu hal yang menarik dan juga sekaligus dapat melakukan promosi karena merchandise tersebut berhubungan dengan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta yang dibuat semenarik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Pedoman Fakultas Sastra dan seni Rupa . 2008. Surakarta.

Hadi Sutopo, Ariesto. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Nugroho, Bunafit dan Mahar Fauji. 2008. *Aneka Kreasi Animasi dengan Adobe Flash CS3*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Rencana Strategi Bisnis Fakultas sastra dan Seni Rupa 2009-2013. 2009. Surakarta.

Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.

Sumber lain

<http://fs.uns.ac.id>. Sabtu, 4 April 2009. Jam 18:41:00 WIB

Perkembangan Macromedia dan CD interaktif. Moroebeni htm. Senin, 19 Oktober 2009. Jam 10:10:00 WIB.

Psikologi dan Arti Warna pada Desain. Blog htm. Senin, 19 Oktober 2009. Jam 10:50:00 WIB.